MULTIMÉDIÁS MAGAZIN CD MELLÉKLETTEL

CD GURU

PC-S JÁTÉK DEMOK, SHAREWARE SZOFTVEREK, KÉPEK, ZENÉK, EGYEBEK

995 FT

Rule & Rise of Ancient E.
Shattered Steel
Total Mayhem
Necrodrome
Megarace 2
Shellshock
S.T.O.R.M.
Afterlife

POSZTER MELLÉKLETTEL

96/4

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.
Postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Laptervező:
Pércsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza

Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten az Acomp Kft, Észkép Kft, Aspect Kft, Cyber Vision, Carrera Multimédia Bt, Ecobit Kft, Grand Kft, JURA Apple CD Shop, Mikropo Kft, PC Pince, Szoftver ABC Kft, TitánSOFT Bt, KoBaK, Trans-AM Kft, Virtual World, WIN Computer, Zsoldos Computer valamint a Pixel Multimédia Kft üzleteiben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 16.
Tel.: 113-0114

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-n található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
A CD-n lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

Intro

Sziasztok!

Íme itt a nyár, most már végérvényesen. Úgy gondoltuk, hogy mielőtt beköszönt a nagy nyaralási hullám megörvendeztetünk titeket egy ízig-vérig CD GURU-val.

Persze azért mindig egy kicsit más a tartalom, hiszen haladnak a hónapok szép sorban, újabb és újabb fejlesztések látnak napvilágot. A mostani szám érdekessége az, hogy két tavaszi kiállítás anyagából válogattuk össze a CD tartalmát. Az ECTS és az E3 bőven szolgáltatott újdonságokat, annak ellenére, hogy a cégek nem igazán szoktak mozgolódni így nyár elején.

Persze, ahogy az már lenni szokott az őszre ígért programok csúsznak egy kicsikét, így lehet, hogy csak a Mikulás fogja hozni puttonyában a bemutatott demok végleges verzióját.

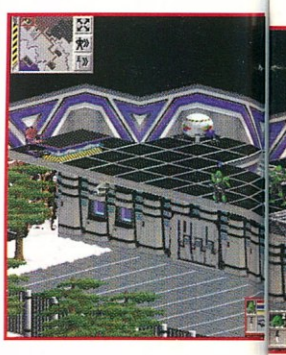
Sajnos, vagy nem sajnos egy kicsit módosult a Win95-ös demok aránya a CD-n. Egyre többen fejlesztenek Win 95 alá, így értelemszerűen egyre több demo is lát napvilágot ilyen formában. Persze azért a DOS-t használóknak nem kell megijedni, szerencsére azért még ők vannak előnyben, méghozzá jócskán. Nyári meglepetésként találhattok az újságban 2 posztert is, reméljük tetszeni fog a választásunk.

Nos, nem marad más hátra, mint hogy kellemes nyarat (és persze remek GURU tábort) kívánjunk mindenkinek, találkozunk nyár vége felé.

GURU Team

21

22



Tartalom

4 News

6 Rise&Rule of Ancient E.

8 Megarace 2

9 Shellshock

10 Srife

11 Knockout Boxing

12 VR Soccer

13 Starball

14 Locus

15 Return Fire

16 Shattered Steel

21 Gene Machine

22 Big Red Racing

23 Necrodrome

24 Multimédia tallózó

26 Age of Riffles

27 S.T.O.R.M.

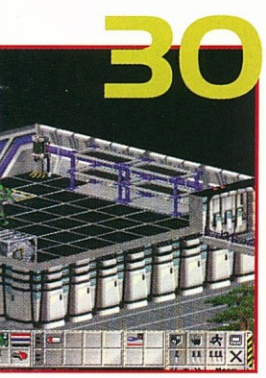
28 Orion Burger

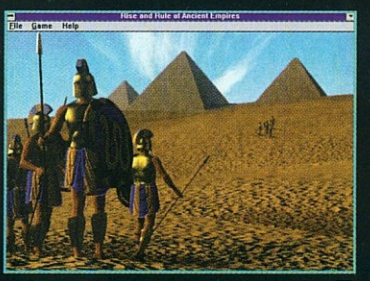
30 Total Mayhem

31 Gender Wars

32 Afterlife

34 Chaos Overlords





6

8

10

16

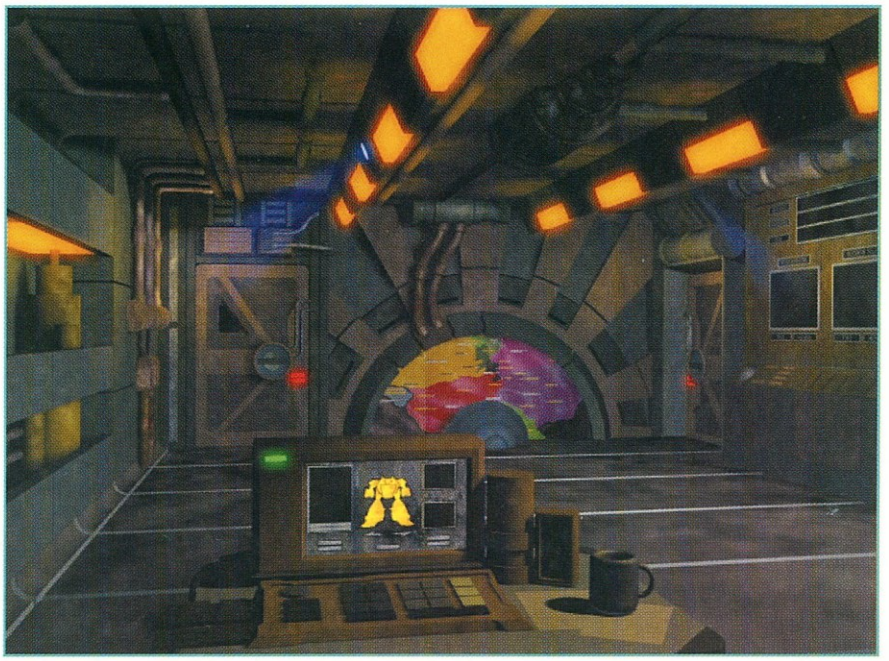
28

30

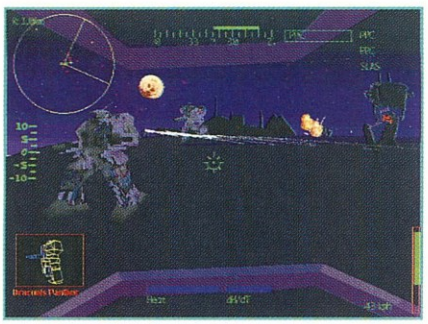
News

Mechwarrior 2: Mercenaries

A PC Guru előző havi ECTS beszámolójában tévesen azt írtam, hogy a Mercenaries egy mezei datadisk lesz a Mechwarrior 2-höz. Valójában egy teljesen önálló játékról van szó, mely ugyan a Mechwarrior 3D engine-jét használja, de az eredeti programhoz történeti szempontból az égegyadta világon semmi köze sem lesz. Hősünk egy szabadúszó az óriásrobotok világában, a dicsőség hajhászása helyett azonban – a címből adódóan is – inkább anyagi megfontolásból veti magát a harcba. Privateer szerű kezelőfelületre és kerettörténetre számíthatunk, ami már magában is igen pozitív újításnak számít. Grafikailag is teljesen megújult a program, nem beszélve a rengeteg új harci robotról és tereptárgyról. Akárcsak az eredeti Mechwarrior 2, a Mercenaries is elkészül DOS valamint Windows 95 alá, ami igen dicséretes, hiszen így mindenki szabadon eldöntheti, hogy melyik verzió a használhatóbb (értsd: gyorsabb...).



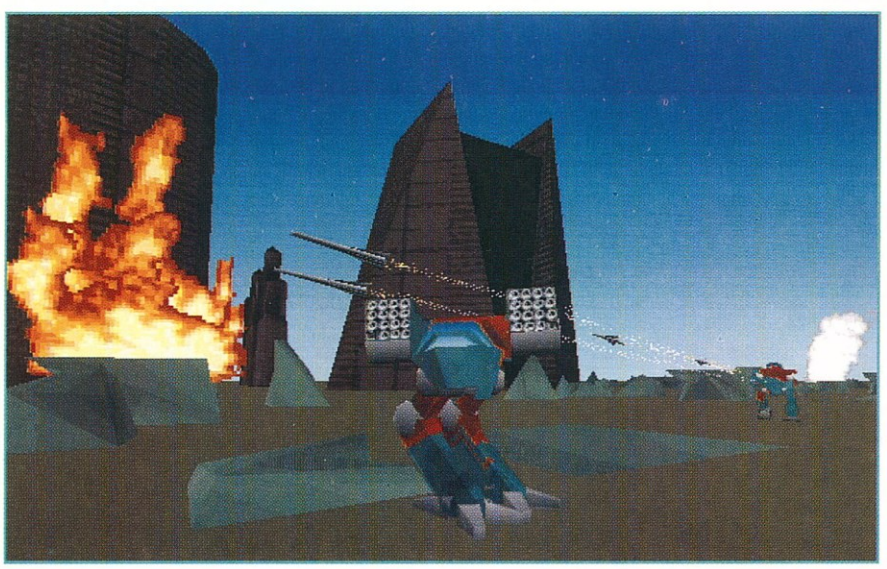
Várható megjelenés: 1996 szeptember.



Star General

Sok szó esik mostanában a néhai Panzer General leszármazottairól, hiszen nemrégiben jelent meg az egyenes ági folytatásként számontartott Allied General, vagy hogy még közelebbi példát említsek, az eredetinél is jobbnak mondott Fantasy General. A második világháborús stratégiai játékok királyának kikiálltott Panzer General valóban megérdemel minden elismerést, hiszen az egyszerű kezelhetőség és a könnyen tanulható játékmenet ellenére olyan mélységeket kínál a stratégiai játékok megszállottainak, melyet legtöbbször még a jóval komplexebb szimulációknak sem sikerül elérniük. A program alapjául szolgáló „engine" az előbb leírtaknak megfelelően telitalálatnak számít mind a játékosok, mind pedig a kritikusok körében, így igazából senkit sem lep meg a dolog, hogy az SSI újabb és újabb bőröket húz le róla. Az Allied General ugyan a maga „brutális" hardware elvárásaival felejthetőnek számított, a Fantasy General-nak azonban sikerült kiköszörülnie az elszenvedett csorbát, és így ismét mindenki maximális odadással tekint a közelgő részek felé. Ilyenekből pedig szinte biztosan lesz még néhány, és a folytatások mellett természetesen új területek felé is elkalandoznak a fejlesztők. Ezen eddig ismeretlen területek egyike a világűr, melyet a Star General jóvoltából a „legeslegutolsó" csillagig meghódíthatunk.

Joggal merülhet fel a kérdés mindenkiben, hogy vajon egy újabb „Panzer General-klónban" tudnak-e valami újat nyújtani a programozók. A válasz egyértelműen igen, habár az alapok – hozzáteszem szerencsére – mit sem változtak. Komoly eltérés, hogy a földi ütközetek mellett az űrben is kell harcolnunk, azaz pontosabban fogalmazva először az űrben kell győzedelmeskednünk, és csak utána igázhatjuk le magát a bolygót. Miután sikeresen leverekedtük magunkat a felszínre, csapataink irányítása mellett a bolygó kolonizálásával is kell törődnünk,

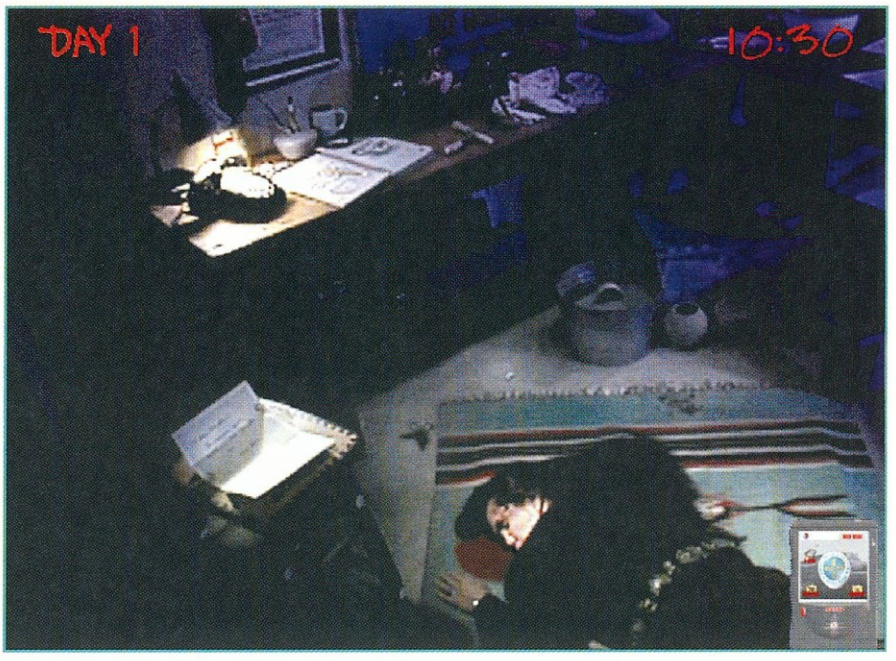


bizonyos egységeket ugyanis csak megfelelő épületek megléte esetén tudunk „előállítani". A Panzer General egyedi összecsapásait olyannyira élvezetessé tevő apró animációkra is gondoltak a fejlesztők (nem úgy, mint a Fantasy General-ban), ráadásul a Star General-ban hosszabb, látványosabb, és a valós szituációt bemutató jelenetekre számíthatunk. Az összecsapásokból bármikor megkísérelhetünk visszavonulni, ha úgy érezzük rosszul áll a szénánk, más szóval nem csupán a két aktuális egység erejének megváltozásából fog állni a csata. A grafika a szokásos, így a régi játékosok valószínűleg mindent ismerősnek fognak találni. A második világháború megszállottjai pedig készülhetnek a történelem megtréfálására El-Alamein-nél...

Marvel 2099

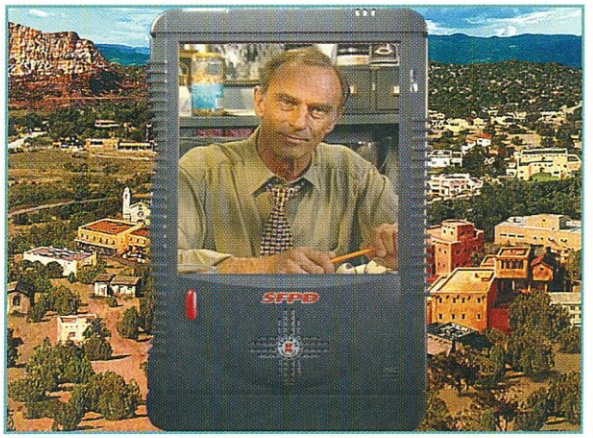
Úgy tűnik a különböző, világszerte nagy népszerűségnek örvendő képregény figurák legnagyobb reneszánszukat élik a számítógépes játékok fejlesztőinek körében. Meglehet persze az is, hogy az említett fejlesztők mindössze csak az új ötletekből fogytak ki, és így a már amúgy is sikeresnek számító, ismert figurákat hívják egyre-másra segítségül készülődő félben lévő alkotásaikhoz. Akár így van, akár nem, az mindenesetre tény, hogy egyre több játékban találkozhatunk szuperhősökkel, akik értelemszerűen mindenütt a világot igyekeznek megmenteni.

A „Marvel" cég egyike a legnagyobb képregény kiadóknak az Egyesült Államokban, és habár ez az elnevezés meglehetősen ismeretlenül csengett a számomra (lehet persze az is, hogy mindössze csak én vagyok tájékozatlan a témában), az általuk kreált teremtmények kishazánkban is igen nagy népszerűségnek örvendenek. Hogy csak a legismertebb karaktereket említsem, itt van mindjárt Spider-Man barátunk, Hulk, vagy éppen a Fantastic Four (ha jól tudom, ez Gumiember baráti társasága...). Gondolom mondanom sem kell, hogy ők képviselik – jó pár társukkal egyetemben – a „pozitív" oldalt, negatív részről pedig feltűnik egy biznyos Punisher és a félelmetes Doom. Ez utóbbi két versenyzőt sajnos nekem egyetlen



rajzfilmben sem volt szerencsém megcsodálni „alkotás" közben, de az egyik fejlesztő által rögtönzött bemutató sikeresen meggyőzött róla, hogy ők aztán tényleg nagyon gonoszak.

A történet 2099-ben játszódik a szokásos utópisztikus körülmények között (korrupt kormányok, járványok, mutánsok, idegenek stb.), ahol is a gonosz szuperlények akarják magukhoz ragadni a hatalmat, de természetesen ezt a jók sem nézhetik tétlenül. A feladat a szuperhősöket irányítva felülkerekedni a negatív erők hatalmán, de ezzel az az érzésem nem mondtam túl sok újat. A játékban keveredik a 3D izometrikus ábrázolásmódot használó nézőponté valamint a „Doom-szemszög", sőt, egy adag „mezei" kalandjáték résszel is találkozhatunk. Kábé 50-60 ismert Marvel figurával találkozhatunk a programban, melyek mindegyike eltérő tulajdonságokkal és képességekkel rendelkezik. A harc valós időben játszódik, ráadásul megfelelő felszereléssel (hálózat) akár többen is lehet majd egyszerre az – egyébként rendkívül szimpatikus – főgonoszt aprítani. A program csak Windows 95 alatt fog futni, a megjelenése pedig valamikor 97 tavaszán várható.



Elk Moon Murder

A PC Guru olvasói már találkozhattak az Elk Moon Murder-rel a tavaly őszi ECTS riportban. Igaz, akkoriban még csak pár szó erejéig tértem ki a készülő programra, de ez persze nem véletlen, hiszen azon kívül, hogy készítik, nem sokat lehetett róla tudni. Mostanra azért szép lassan kiderült, hogy mire is számíthatunk, és a kilátások határozottan kellemesek. A cím alapján nem meglepő, hogy egy gyilkosság körül bonyolódnak az események, de hogy egy picit pontosítsuk az dolgokat, Anna Elk Moon, az indián származású keramikus halálának körülményeit kell felderítenünk. Segítőtársunk az ugyancsak indián John Night Sky (szabadfordításban Éjszakai Égbolt János...) felügyelő, a helyi törzsi rendőrség néhai tagja lesz. A helyszín Santa Fe, az ügy felgöngyölítésére valamint a gyilkos kézrekerítésére rendelkezésünkre álló idő pedig mindössze 5 nap. Gyorsan és okosan kell cselekednünk, mivel ha nem vagyunk elég hatékonyak, az FBI veszi át a nyomozást (fogalmam sincs, hogy az FBI hol jön be a képbe, persze az is lehet, hogy egy belevaló sorozatgyilkossal van dolgunk...)

A játék stílusát tekintve kaland, bár inkább amolyan „művis-kaland", mintsem egy hagyományos rajzolt remekmű. Az FMV-k minősége nem volt rossz, és mivel a Gabriel Knight 2 egyértelműen bizonyította, hogy ebben a műfajban is lehet nagyot alkotni, akár még kellemes meglepetések is érhetnek (kiindulva az Activision utóbbi időben megjelentetett játékaiból...). A program mérete 2 CD, a megjelenésre pedig valamikor a nyár közepén lehet számítani. Jó hír, hogy a Windows 95 verzió mellett DOS-os változat is készül a játékból.

Del

Rise and Rule of

A történet a civilizáció hajnalán kezdődik; egy kis csapat telepes vezetőjeként kezdheted meg az ismeretlen vidék birtokbavételét. A kis telepet sötétség homálya szegélyezi, a felderítőcsapatok nélkül szószerint a vaksötét vesz körül. Pedig a végcél az egész világ meghódítása. No persze kezdetnek megteszi egyetlen városka létrehozása is. Itt aztán fejleszthetsz katonai alakulatokat, újabb telepeseket, épületeket, felderítőket,...

A kezdeti stratégia végtelenül egyszerű; építs városokat, derítsd fel a terepet, védd meg népedet, fejleszd a néped tudását és kultúráját. Az egyszerű emberek és katonák mellett kereskedők

és filozófusok is segítik munkádat. Az egyre fejlettebb városok mind jobb egységek megjelenését eredményezik. Amint találkozol más népekkel, kezdetét veszi a diplomácia. A döntés persze a Tied; háború vagy béke, szövetség vagy ellenségesség. Bárhogy is döntessz, a végcél a teljes uralom mindenek felett.

Fura. Mindezt akár a Civilization 2-ről is írhattam volna. A felépítés, a körökre

osztott játékmenet, az egésznek a megvalósítása, mind mind Sid Meier legendás programjának momentumait idézik. Miért? Tényleg nincs új a nap alatt? Tud-e ezen a téren újat mutatni nekünk a Sierra? Lássuk!

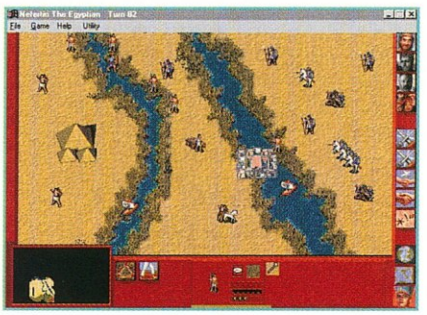
LEHETŐSÉGEK

A játék opciói általánosságban lefedik azt, amire egy igényes játékosnak szüksége van. Az autopilot lehetősége meglehetősen fura. Be lehet kapcsolni persze, de minek. Ilyenkor a gép játszik helyetted, megfosztva ezzel téged a játék minden élvezetétől. Maximum a kezdők hasznosíthatják felületes átteknitést kapva arról, hogyan is működik a birodalom igazgatása. A Random Events kellemes változatosságot nyújt a hódítók számára; többek között földrengéseket, barbár támadásokat, bőszült állatok támadásait hozza időnként a nyakadra. Valahonnan ismerős, nem? No igen, a jóöreg Sim City-ből is érdemes egy-két dolgot átvenni. Kár hogy a sok helyről összeszedett ötletektől egy program még nem lesz eredeti!

Nagyon jó, bár manapság már ez is általánossá vált, a játék segítő funkciója; bármi fölött tartod a kurzort, megjelenik róla a szükséges információ. Emellett a mellékelt help ablakban minden megtalálható.

KEZDETI LÉPÉSEK, FELFEDEZÉSEK

A kezdeti lépések első pontja a városalapítás. Ezt szokás szerint csak telepesek tehetik meg. Amint megtaláltad



a megfelelő helyet klikkelhetsz is a „Found a settlement" ikonra. A létrehozott város nevét megadhatod Te is, ha úgy tetszik. Ezután egy csodálatos, tényleg rendkívül szép városkép jelenik meg, ami az évek valamint az építkezések előrehaladtával meglehetősen impozáns lesz. Mostmég csupán a városháza és az akadémia jelenik meg rajta. Ha az egyes épületekre klikkelsz további értékes információkhoz juthatsz. A csodálatos panoráma alatt találod a lényegi részt; az élelmiszer és egyéb termelési javak feltüntetését, a kutatások irányát, az itt készülő új egységet vagy épületet, a helyi populáció méretét, stb. A népesség most még persze meglehetősen kicsi. Legyen ám bármennyire kicsiny embereid száma egészségük és hangulatuk fontos lesz. Éppen ezért találod meg két oldalon a vörös keresztekkel jelzett egészség valamint a kék szívekkel kifejezett morál értékét.

A városalapítás után a következő lépés embereid számának minél effektívebb növelése. Ennek leghatékonyabb módja ha az élelmiszertermelést minél magasabbra állítod. A bal oldali ablakban élelmiszertől roskadó tányérok jelennek majd meg. Ezek mutatják, hogy bőségesen jut mindenkinek, lehet gyarapodni, sokasodni.

Eztán következhetnek a hadsereg felállításának kezdeti lépései. Jelenleg midössze egy gyengécske gyalogsági alakulatra futja. A további lehetőségeket a telepesek és néhány épület jelentik. A kutatások nyomán viszont előbb utóbb újabb és újabb egységek, épületek kijelölésére lesz lehetőség.

Ancient Empires

Persze nem elég kijelölni mit termeljen a város, meg kell teremteni hozzá a szükséges erőforrásokat is. Ezt az élemiszertermeléshez hasonlóan a megfelelő színes sáv hosszának kijelölésével lehet szabályozni. A megjelenő apró könyv néped tudásának gyarapodását, míg a kalapácsok pedig a munkásokat jelentik. Ha a szerszám vörös hátérrel jelent meg, akkor valamilyen alapanyagra (pl. érc) van szükség a kiválasztott egység, vagy épület elkészítéséhez. A kitermelt alapanyagokat a kövek jelképezik. A sávok optimális beállítása igazi művészet.

Amint kész a választott fejlesztés, a lakosság haladéktalanul nekilát a következő termelésének, hacsak nem adsz ki új utasítást nekik.

Ne feledd, a katonák etetése idővel súlyos terheket róhat a város nyakába! A terepen mozgó alakulatok viszont maguk oldják meg élelmiszergondjaikat.

A különféle csapatok mozgását irányíthatod magad is, de lehetőség van önálló felfedezésre is küldeni őket az „explore“ gombbal. Az ismeretlen tájak felfedezése lehetőséget nyújt további városok létrehozására és új civilizációk felfedezésére.

NÉPEK, KULTÚRÁK, BIRODALMAK

A játék egyik pozitívuma, hogy a néped megválasztása nem csupán formalitás. A hat választható nép mind sajátos adottságokkal rendelkezik. Aki pedig a valós történelmi tudnivalókra kíváncsi az sem marad információ nélkül. Néhány alapvető dolog a játékbeli képességekről.

GÖRÖGÖK. A legnagyobb tudással indulnak, ami speciális egységek és városfalak építését teszi lehetővé. A közepes és a nehézgyalogságuk erősebb és nagyobb védettségű, mint más népeknél. Ez a nép igyekszik tengerpartokon vagy erdők közelében letelepedni.

EGYIPTOMIAK. E kultúra legnagyobb erőssége a monumentális építészet és természetesen a vallás. Ennek megfelelően ez a nép a tulajdonságainak megfelelő tudásanyaggal indul, ami a bölcselet és az építeszet területén jelenik meg.

INDIAIAK. Az asztronómia és a matematika terén tudományuk kiemelkedő. Ennek megfelelő tudással és a legerősebb könnyűgyalogsággal indulnak.

MEZOPOTÁMIAIAK. Szintén mérnöki tudással kezdenek. Szintén erős alapgyalogsággal és kíváló hajókkal.

KÍNAIAK. Ők az orvostudomány terén jeleskednek, éppúgy mint a harcművészetekben. Ennek fontosságát majd a játékban tudod igazán felmérni. Minden esetre nem árt tudni, hogy a lovasságuk is kitűnő.

KELTÁK. E nép harci szellemét szerintem senkinek sem kell bemutatnom. A játékban kapott speciális képességek is ennek megfelelően oszlanak meg. Néhány katonai egységük a legerősebb a többiekkel szemben.

Igazából nem melegednék bele a játék leírásába, de annyit szeretnék elmondani,

hogy a Rise and Rule hangsúlyosan a legjobb (ez vitathatatlan tény) stratégiai programok keveréke. Semmiféle eredeti ötletet nem tartalmaz. A grafikája kétségtelenül gyönyörű és szó se róla a hangulata is kíváló. Mindenek előtt azoknak ajánlanám, akik csalódtak a Civilization 2-ben. Hátha.

Lily

Megarace 2

Amikor a CD-ROM drive-ok kezdtek elterjedni, még mindenki odáig volt tőlük. A leggyakoribb kérdés az volt, hogy ekkora kapacitást hogyan lehet vajon megtölteni? De természetesen ennek a „problémának a megoldása" csak idő kérdése volt. Megszülettek az első CD-ROM-csodák: a 7th Guest, a Rebel Assault és a Megarace.

Óriási felhajtás volt körülöttük, mindenki ezeknek a megjelenését várta hónapokon át. Mikor megjelentek, akkor pedig mindenki ment, hogy megnézze az addig még nem látott színvonalú animokat felvonultató játékokat annál a szerencsés barátjánál, akinek már megvolt. Ezek voltak a hősidők – azóta már a 7 CD-s játékon sem lepődik meg senki (hogy ez jó, vagy rossz, azt döntse el mindenki maga), így eljött az ideje, hogy kiadják a „nagyok" továbbfejlesztett változatait. A Rebel Assault 2 és a 11th hour már kijött, így a MegaRace 2 sem maradhatott ki a sorból. Most érkezett meg a program demoja, és a következőket tapasztaltam:

AZ ALAP A RÉGI

A játék alapötletén nem változtattak semmit- kb. nyolc autó száll ringbe az első helyért egy jövőbeli autóversenyen. Az első rész fergeteges hangulatáról a kissé biszexuális beütésű Lance Boyle gondoskodott lehengerlő kommentárjaival. Most sem bízhatták másra a műsorvezető megszemélyesítését, de Lance kapott egy kis erősítést egy csinos műsorvezető kolleganő személyében. A játék többi részénél is maradtak a régi jó alapoknál, csak mai színvonalra hozták. A játék most már nagyfelbontású grafikát használ és a verseny teljes képernyős lett.

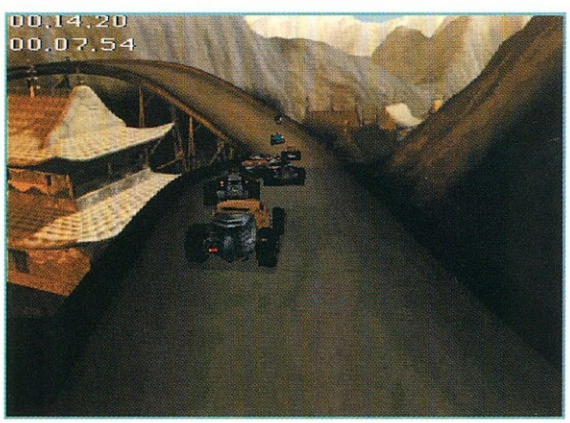
A pálya – összetettebb. A legfontosabb újítást a pálya-design-nál hajtották végre. Az eredeti Megarace-ben egy viszonylag egyszerű pályán kellett végigmennünk néhányszor és a siker, vagy bukás csak azon múlt, hogy a pályára felfestett jelek melyike fölött haladtunk el. Ezek ugyanis extrákat vagy nehezítéseket aktiváltak – így lehetett fegyvert, turbót vagy nagy szitkozódások közepette lassítót begyűjteni. Ezek miatt a verseny megnyerésének tulajdonképpen egyetlen igazi feltétele volt: a pálya tökéletes ismerete, az ellenfelek csak asszisztáltak győzelmünkhöz, illetve vereségünkhöz. Az új változatban a pálya már bonyolultabb – néhány helyen elágazások, zsákutcák, útlezárások is kerültek rá, ezenkívül számos tereptárgy, mint útlezáró bója, hordó,... is akadályoz minket a haladásban. A demoban egy pályát nézhetünk meg, a Tibetit. Az út hegyek között és keleti stílusú épületek között halad. Óriási emelkedők és lejtők mellett kellemes hajtűkanyarokkal is megtűzdelték.

A JÁRGÁNYOK ÉS EXTRÁK

A járműválaszték így utólag a Megarace-ben kissé szűkös volt (ha jól emlékszem hat féle jármű állt a rendelkezésünkre a játék végén), de akkor még ez is soknak tűnt. A folytatásban sokkal többféle érdekes járgány közül választhatunk, pl. az egyik a ZZ Top klippekben látható autóra emlékeztet erőteljesen. Az autók mozgásának animációja sokkal folyamatosabb lett – most már nem mindössze kb. 10 fázisból áll. Az irányításról sajnos még nem tudok nyilatkozni, hiszen rolling demo-t láttam csak, de az ígéretek szerint az eredeti játék legnagyobb hibájának tartott rendkívül egyszerű irányítást is lecserélik egy korrekt, tényleges kormányozást lehetővé tevő rendszerrel. Néhány kép alapján úgy tűnik, hogy be fog kerülni a játékba az autós lövöldözős programokban szokásos bolt, ahol ki tudjuk javítani a járművünkön esett sérüléseket és tudunk extrákat vásárolni. A korábban említett, a pályára felfestett jeleknek a demoban a nyomát sem láttam, így valószínűleg a bolttal akarják azokat felváltani. A játékban használható fegyverekről még nem sok mindent lehet tudni, csak azt, hogy itt is ugyanolyan fontos szerepük lesz, mint az első részben, hiszen a demoban is hatalmas robbanások láthatóak.

A játék ígéretesnek tűnik. Az átvezető animok minőségére elég garanciát jelent a fejlesztő CRYO neve; a hangulatért Lance Boyle a felelős, míg úgy tűnik kijavították az eredeti játék gyermekbetegségeit (irányítás, pálya-design). Remélhetőleg a demo alapján elvárt minőséget tartani tudják az egész játékban, és akkor az egyik legjobb CD-s játék lehet. Remélem nem esnek abba a hibába, amit a legutóbbi játékuknál elkövettek, hogy nagyon szép és hangulatos lett, de a játék maga szinte nulla volt.

Charlie



Shellshock

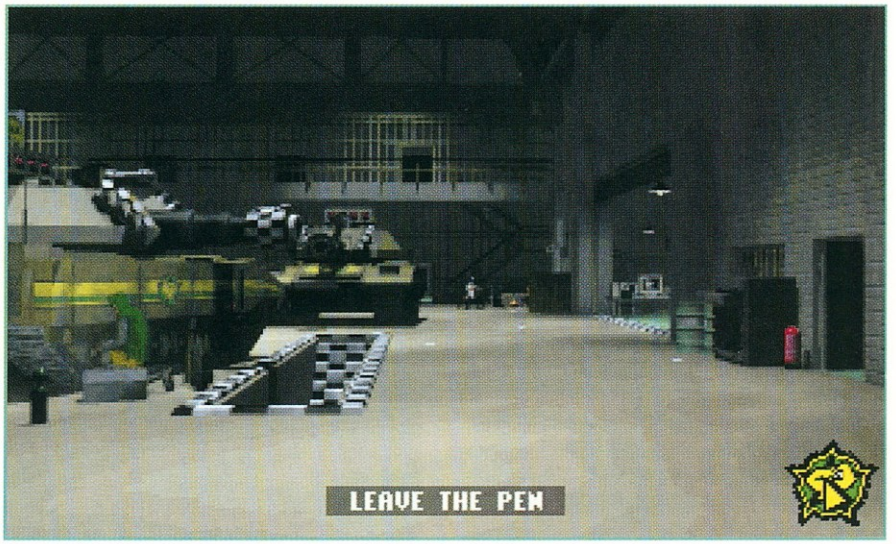
Még megboldogult Amigás koromban volt egy akció játék, amelyik hónapokra odakötött a TV képernyője elé. Ez volt a Battle Command. Egy tank pilótájaként kellett különféle küldetéseket végrehajtanunk. Hihetetlen, hogy milyen egyszerű volt a program, de mégis oda tudott láncolni a gép elé napokra. Sajnos manapság már nem ez a divat, inkább arra törekednek a készítők, hogy gyors sikerélményt nyújtsanak az embereknek. A Core csapat fog kijönni mostanában egy hasonló jellegű játékkal, melynek a címe: Shellshock.

Ez nem más, mint a Battle Command kicsit feltupírozva. Itt is egy tank – parancsnokot játszunk, akinek 24 különböző küldetésben kell bizonyítania a rátermettségét. A demo-ban egy missziót mehetünk, ahol hét túszt kell kiszabadítanunk az ellenség fogságából. A harckocsink persze fel van szerelve mindenféle pusztító fegyverrel. Ezek közül a leghasználhatóbb a normál ágyú. Egy ellenséges tankra elég belőle két telitalálat.

A könnyű célpontok ellen vethető be a géppuska, amelyet csak rövid ideig használhatunk folyamatosan, mivel hamar felforrósodik. A SAM rakéták az ellenséges légierő életét hivatott megkeseríteni. Az igazán húzós küldetésekben akár A-10-es támogatást is kérhetünk, amely egy kicsit megtisztítja előttünk a terepet. A küldetések közötti renderelt animációk szódával elmennek, de manapság már semmi újdonság nincs bennük. Ezekből az animokból 12 egy tucat, minden második játékban láthatunk ilyeneket (vagy jobbakat).

Maga a szimulátor rész meglepően élvezetes. Azt nem mondom, hogy képes lennék időt pazarolni rá, hogy végig is játsszam, de a demo-t becsülettel végigküzdöttem. Az ellenséges tankok nagyon szépre sikeredtek, de azt hiszem, hogy 96 közepén már alapkövetelmény, hogy így nézzen ki egy ellenséges páncélos. Egy kicsikét butácskák szegények, mivel már jó messziről ki lehet őket szedni folyamatos tüzeléssel.

Egyébként a játékban szereplő összes járművet Silicon Graphics gépekkel



készítették. Igazából nem tudom, hogy ez miért olyan jó, de úgy veszem észre, hogy mindenki hasra van esve ettől a két szótól, így én sem állhattam meg hogy betegyem a cikkbe. A kész játékban lehetőségünk lesz megbuherálni a tankunk fegyverzetét, sőt még a pihenő időnkben kosarazhatunk is a társainkkal a bázis kosárlabdapályáján.

Nem mondom, nagy ötlet.

Maga a program sajnos csak VGA-ban megy, ami a közeli csatározásoknál bizony elég kiábrándító. A zene és a digi hangok még elmennek, bár a géppuska hangja elég bénára sikeredett. Az viszont kifejezetten tetszett, hogy át lehet törni a drótkerítésen, s közben csikorog a szögesdrót a páncélzaton. Néha elkövettem azt a hibát, hogy közelről akartam lebontani egy épületet. Ilyenkor bizony az én páncélzatom is megsínylette a robbanást.

Egy szó, mint száz nem ez a program fogja megkapni az év játéka címet. El lehet vele szórakozni egy darabig, de azt azért kétlem, hogy sok időt eltöltenék a társaságában. Ez a program inkább konzolon fog nagy sikert aratni. Ott van még kereslet az ilyen és hasonló jellegű arcade programokra. A PC-ken már egy szinttel továbbléptek a játékosok.

Mocsy

Strife

Hamarjában nem is tudnám összeszámolni, hogy az elmúlt három évben hány DOOM klón jelent meg. Úgy látszik az összes kiadó ebben az egy program klónozásában látja a siker titkát. Az még nem is olyan nagy baj, ha utánozzák az eredetit, mivel a másolatok általában adnak valamit az eredeti ötlethez.

A Duke Nukem megjelenésével azonban szerintem lezárult egy korszak. Ez volt az a program, amely végérvényesen letaszította a trónjáról a DOOM-ot. Minden más megjelenő 3D lövöldözős őrület csak a másodhegedűs szerepét játszhatja el. Így van ez a Strife-nál is. Igaz ugyan, hogy van benne néhány egészen kellemes ötlet, de azért nem nagyon hiszem hogy labdába rúghat a nagyok mellett.

Leginkább a Heretic-hez tudnám hasonlítani, bár itt eléggé keveredik a fantasy a tudománnyal. A nyílpuska mellett békésen megfér a lángszóró és a géppuska is. Nem mondom elég kellemesen néz ki az égő ellenfél, amint éppen elszenesedik. Sajnos csak normál VGA a felbontás, s ez eléggé meg is látszik.

Hiába a Duke 3D-ben már hozzászoktam a nagyfelbontáshoz, s mint minden káros szenvedélyről, erről is elég nehéz leszokni. Manapság már ebben a műfajban nem szabad kiadni 320x200-as felbontású játékot. Van egy dolog ami viszont az átlagos 3D-s lövöldözések fölé emeli a Strife-ot. Ez pedig a kalandelemek használata. Itt nemcsak lelőni kell az összes szembejövőt, hanem néha beszélgetnünk is kell velük. Gyakran csak ez az egyetlen módja a túlélésnek. Itt az első szinten például egy áldozati serleget kell meglovasítanunk és elszállítani egy orgazdának. Mivel ez még csak a demo verzió ezért sokkal több info nincs is róla. Gyanítom, hogy tele lesz a végleges játék pusztítóbbnál-pusztítóbb fegyverekkel, sőt akár még főellenfeleket is kaphatunk. Kár, hogy nem tudok sokkal több jót elmondani erről a programról, de nem igazán hiszem, hogy a mostanában megjelenő 3D áradatból valaki pont ezt a szegény Strife-ot választaná. Lesz itt Witchaven II, Quake, Into the Shadow, Prey, Shadow Warrior és még sok más pompás játék, amelyek nagyságrenddel színvonalasabbak, mint ez.

A végleges program természetesen tartalmazni fog egy 8 fős death-match opciót is, melynek keretén belül a legjobb haverunkat (vagy ellenségünket) pörkölhetjük meg a lángszóróval. Külön érdekesség még a játéknak az, hogy a felszerelési tárgyakat nemcsak megtalálni tudjuk, hanem elegendő anyagi fedezet esetén meg is tudjuk vásárolni.

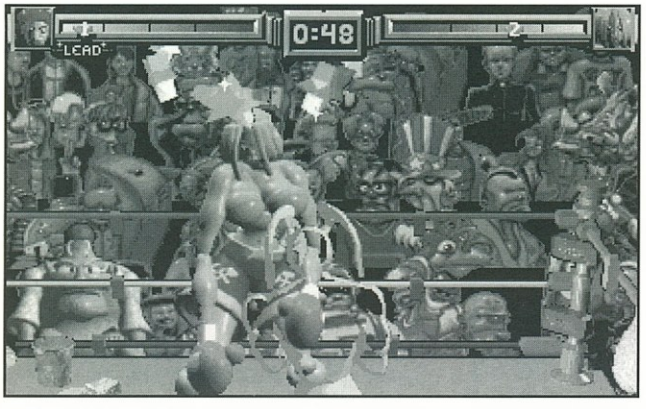
A szülők megnyugtatására közlöm, hogy a Strife-ben fele annyi vér és testrész sincs, mint a Duke-ban. (Pedig milyen szép is az amikor az ablakon kirepülnek az ellenfél darabjai.) Az ellenfelek írtásáról hat különböző fegyver és még ennél is több lőszertípus fog gondoskodni. Kicsit elcsépelt már ez a téma, nagyon kíváncsi vagyok, hogy mikor fognak újítani egy kicsit a fejlesztők.

Szerintem azért a DOOM klónok tömegéből is megárt a sok. Szívem szerint inkább azt szeretném, hogy a Discworld típusú kalandjátékokból lenne ennyi klón. Hiába a piac nagy úr, ha erre van kereslet akkor nincs mit tenni, ezt kell tálalni az olvasónak. Azért titokban reménykedem, hogy az a bizonyos olvasó is meg tudja különböztetni a jó és a rossz klónt!!! Ez az alkotás inkább a felejthető kategóriába tartozik.

Mocsy

Knockout Boxing

A box a világ egyik legnépszerűbb egyéni sportja. A foci, jégkorong és kosárlabda mellett talán ez az egyik legnézettebb sport. Nemhiába. Látványos dolog, mikor két hústorony küzd egymással és sok esetben az egyikük padlóra küldi ellenfelét. Ezt a küzdelmet jól átültetni számítógépre igen nehéz. Eddig talán egyetlen sikeres kísérlet volt: az Electronic Arts Sports sorozatában a 4D Boxing. Egy akkori szintnek megfelelő, igen látványos, 3D vektoros megjelenítést alkalmaztak a játékban. Az eseményt számos kameranézetből követhettük, még a boxolónk szemszögéből is. Mivel vektoros rendszer volt, így a mozgásokat igen élethűen tudták megvalósítani – az még a mai motion capture-t alkalmazó időkben is megállja a helyét. (A különböző tulajdonságú bokszolók mozgása más és más volt: egy lassabb, zömökebb bokszoló csak keveset és megfontoltan mozgott, míg egy gyorsabb ellenfél nagyokat szökellt). Már akkor alkalmaztak textúrákat, így meg tudták oldani, hogy a

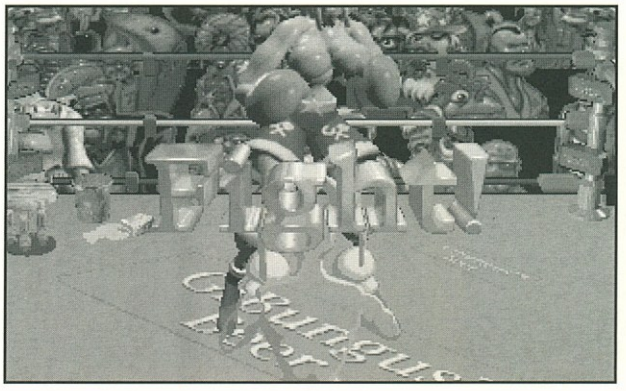


boxolók arca torzuljon, ha sok ütést kaptak. A jó megjelenítést korrekt szimulációval egészítették ki. A bokszoló teljesítménye három tulajdonságtól függött: erő, gyorsaság és kitartás. Ezeket a minden tétmeccs előtti edzésen lehetett javítani. A játékban benne volt egy 60 szereplős profi pénzdíjas liga, ahol egyre keményebb ellenfeleket hívhattunk ki. Míg az elején (kb. a 30-ik helyig) még viszonylag könnyen eljuthattunk versenyzőnkkel, addig onnantól kezdve már minden egyes meccs komoly kihívást és izgalmakat jelentett. A játék, bár grafikája ma már sokak számára nevetségesnek hathat nem vesztett időszerűségéből és élvezhetőségéből.

Ezt a viszonylag hosszú bevezetőt azért tartottam fontosnak, hogy leírjam és bemutassam, szerintem milyen elvárásoknak kell egy ma megjelenő bokszprogramnak megfelelnie. A Knockout fejlesztői sajnos egészen más utakon jártak, ami szerintem vakvágány, de lehet, hogy mégis valakinek tetszeni fog a művük.

Tehát a Knockout-ban egy női profi boksz-bajnokságban indulhatunk. A programra a benne mindenütt használt renderelt grafika a jellemző, tehát nem csak az introban és néhány animáció során, hanem magában a játékban is. A programban abszolút nem a korrektségre helyezték a hangsúlyt (ami szerintem nagy hiba), hanem az egyébként elég poénosra sikeredett grafikára. Nagymellű (dinnyenagyságú!) renderelt nők mozognak a ringben. Valódi 3D megjelenítésről mindenki mondjon le, a figuránkkal csak előre-hátra, illetve jobbra-balra lehet mozogni (scrollozni). Ebből a megjelenítésből adódik, hogy olyan finomságokról, mint az ellenfél sarokba-szorítása és megsorozása mondjunk le gyorsan. A saját versenyzőnket hátulról, átlátszóan láthatjuk (afféle wireframe ábrát látunk róla). A bokszban a legfontosabb dolgot az ütések, ütéskombinációk, védés, és az elhajlások, elmozgások jelentik. A Knockout-ban ezeknek az előre megfontolt alkalmazására nincs mód, csak az ellenfél módszeres ütés-vágására. Ha eleget ütöttük, akkor csillagok jelennek meg a feje felett és ha elégszer jelennek meg csillagok a feje felett, akkor sikerül kiütni. Egyszerű recept, sok gondolkodást nem igényel, csak gyors kézmozgást, jó reflexet. A bokszra oly jellemző taktikai harcból – tartalékolom az erőmet a következő harmadra, stb... – a programban semmi sem jelenik meg. A két bokszolónő sprite-ja hatalmas és elég viccesen néznek ki, de ez a játék egyetlen pozitívuma számomra – egyébként szánalmasan gyenge az egész. A játék a Virtua Fighter és társai előtt a játéktermeket uraló borzalmas automatákra emlékeztet, de szerintem azoknak a kora szerencsére ma már lejárt.

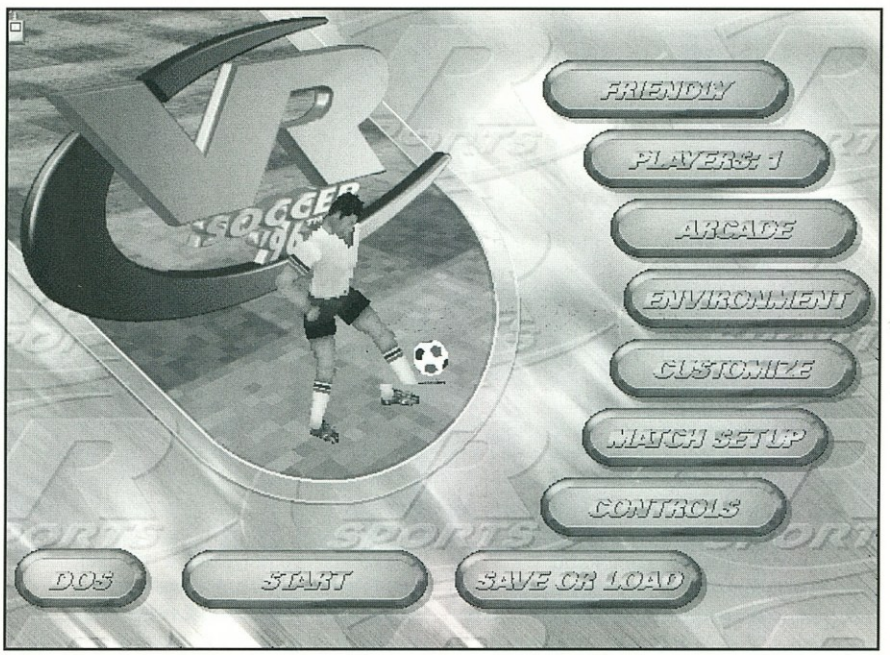
A programot csak azoknak ajánlom, akik nagyon idegesek valami miatt, vagy dühösek valakire. Ennek a negatív kedélyállapotnak a levezetésére még ez a játék is kiválóan alkalmas, bár talán még mindig jobb egy jó kis lövöldözős progi, mindegy. Aki viszont kimondottan egy jó bokszprogramot keres, az nagyon gyorsan felejtse el a Knockout-ot, különben új maradandó főszereplője lesz rémálmainak. A program megnézése utáni sokk közben csak egy bíztató dolog volt – az Electronic Arts kihoz egy bokszprogramot Foes Of Ali néven, melyben a világ leghíresebb bokszolójának, Muhammad Ali-nak a karrierjét játszhatjuk újra (természetesen a végén lévő szétvert fej, totál meghülyülés és tolókocsiban üldögélés kivételével). A program a képek alapján a 4D Boxing mai szintre hozott változatának tűnik, így tűkön ülve várom.



Charlie

VR Soccer '96

A Gremlin tavaly jelentette meg Actua Soccer néven játékát, mely az egyik legnépszerűbb fociprogram lett széles e galaxisban. Mind a PC-s, mind a Sony Playstation változat igen kedvező kritikát kapott számos számítógépes újságban, több helyen 90 százalék körüli értékelést ért el. Egyidőben jelent meg a FIFA Soccer 96-al, de magasan felülszárnyalta azt. Mi okozta a sikert?



3D MEGJELENÍTŐ RENDSZER

Egy gyors 3D megjelenítő rendszer, mely VGA-ban egy 486-oson is villámgyorsan pörgeti az egész stadiont, játékosokkal, nézőkkel és videofallal együtt (Pentiumon pedig mindezt SVGA-ban teszi)! A nyolcféle kameranézet megfelelő választási lehetőséget biztosít mindenki számára, hogy a neki legjobban fekvő szemszögből követhesse az eseményeket. A nyolc nézet közül négyből szerintem jól átlátható a játék, de akinek ezek sem lennének megfelelők, azok számára adott a lehetőség, hogy a Custom kameranézetet úgy állítsák be, ahogyan csak egyéni perverziójuk diktálja.

A JÁTÉKOSOK MOZGÁSA

Az Actua Soccer-ben használták a Motion Capture technikát, az NHL Hockey 96 mellett eddig a legtökéletesebben. A játékosok szinte életre kelnek a képernyőn. Rengetegféle mozdulatot lehet velük csinálni: fejelni, cselezni, kapás lövést kapura küldeni, ollózni, ..., a kapus pattogtatja a labdát majd utána rúgja ki- az egész gyönyörű. Tényleg egy közvetítés középpontjában érzi magát az ember, ahol ráadásul ő maga irányítja a játékot.

A KOMMENTÁR

A FIFA Soccer mellett itt alkalmazták a legtökéletesebb kommentárt. A riporter nem csak néha enged meg egy-egy kósza mondatot, hanem végig szövegeli a mérkőzést. Megjegyzést tesz a nedves talajra; mondja, hogy éppen ki viszi a labdát, aztán korholja, vagy dicséri a megmozdulását, ha szükséges, vagy éppen azt kiáltja, hogy Gooooooool! A kommentár itt nem csak funkcionális, mint az NHL Hockey-ban, hanem nagyon hozzájárul a játék jó hangulatához.

A JÁTÉKOSOK IRÁNYÍTÁSA

Itt már megoszlottak a vélemények. Az NHL Hockey-hoz hasonlóan itt is az éppen irányított játékos alatt jelenik meg egy jel, de míg ott ez összesen kétféle lehet (nála van a korong, vagy nincs), addig itt négyféle jelzés van (kör négyzet, háromszög és csillag), melyek mindegyike a játékos más helyzetét jelzi. A különböző helyzetnek megfelelően különböző dolgokat tudnak csinálni – vezetni a labdát, kapáslövést megengedni, vagy megszerezni a labdát,... Ennek a rendszernek a megtanulása jóval több gyakorlást igényel, mint mondjuk a FIFA-ban levőé (eleinte sokáig frusztráltak leszünk), de cserébe nagyon összetett játékkombinációkat nyújt, ha már belejöttünk. Míg a FIFA Soccer maximum egy látványos grundfocinak nevezhető – az egész egy nagy ide-oda vagdalkozás félpályás gólokkal, addig az Actua Soccer-ben korrekt, szép passzjáték is kialakítható. A pálya mérete és a lövések sokkal arányosabbak illetve élethűbbek itt.

KRITIKA

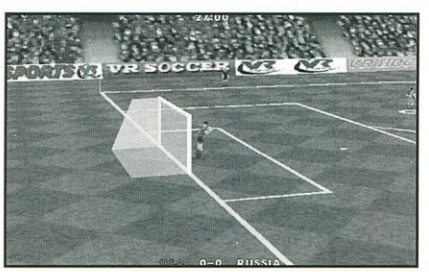
Néhány dolog azért itt is el lett ...

Az első a kapu kinézete: nem tudom miért kellett egy gyönyörűen textúrázott stadion közepére egy tejeszacskóval bevont kaput rakni – ez rendkívül idétlen lett – igazán rakhattak volna rá valami háló textúrát, nem pedig ezt az átlátszó szürkét. A második dolog is a kapuval kapcsolatos, méghozzá az előtte álldogáló szerencsétlen – a kapusnak nevezett fajankó. Sajnos a kapus mozgását egy kicsit idétlen algoritmussal írták le: szinte mindent bevéd és néha még be is esik a kapuba a labdával. Ez teljesen elveszi a játékos kedvét – „ide bármikor lövök gólt".

A csapatok közötti erőviszony volt a harmadik és egyben utolsó komoly probléma – szerintem nem igazán tükrözte sajnos a játék a tényleges erőviszonyokat.

A VR Soccer 96 az Actua Soccer actualizált, 96-os változata. Ígéretek szerint kijavítják a fent említett hibákat (bug-okat) és a csapatok névsorait is felfrissítik (remélem játékerejüket is korrigálják). A játékban a meccs előtt változtathatjuk majd a kezdőnévsort, a csapat felállását és még neveiket is átírhatjuk. Egyéb nagy újításról nem tudok. Azért is írtam le az eredeti tulajdonságait, mert ez lesz jellemző a folytatásra az említett apró finomításokkal módosítva. A Gremlin még egy focit megjelentet hamarosan, amit nagyon várok: Euro Soccer 96, azt hiszem nem igényel magyarázatot miért.

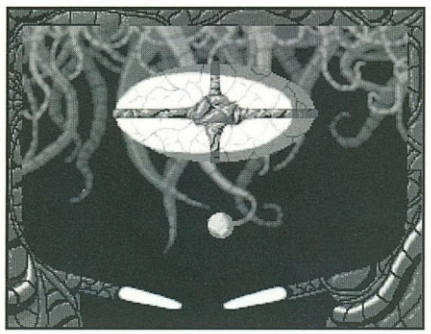
Charlie



Starball

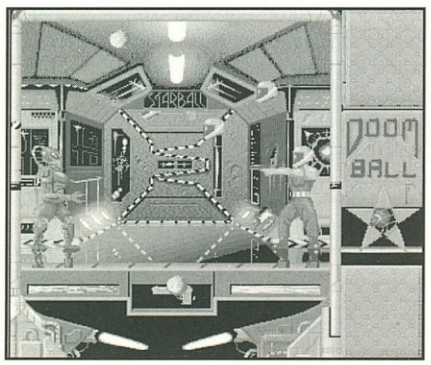
A flipperek nagyon népszerűek mind a játéktermekben, mind a számítógépre átültetett változataik révén. A 21th Century Entertainment végelláthatatlan flipper-sorozata és még néhány játék a 2D, felülnézeti scrollozó változatokat tette népszerűvé. Mostanság számos 3D változat jelent meg – a sikerük nem áttörő. Így nem véletlen, hogy egy kis cég, a Level 11 is visszatért a régi jól bevált alapokhoz.

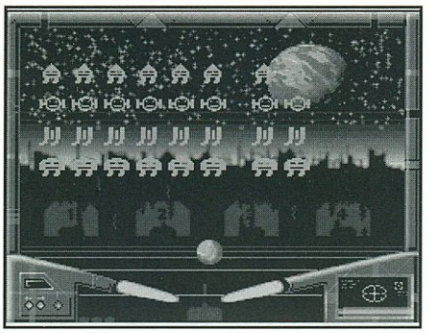
A shareware játékaival híressé vált Epic Megagames volt az egyik első, aki megpróbálta kibővíteni a flipper kategóriát és olyan dolgokat valósított meg



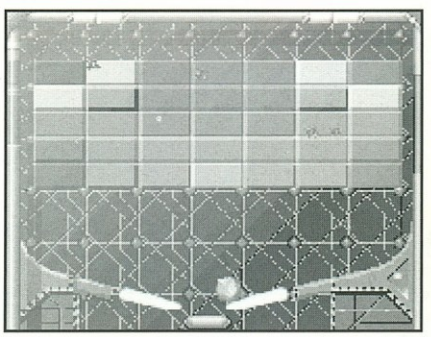
számítógépen, mely egy valódi flipper-asztalon lehetetlen lett volna. Ilyenek voltak pl. a mágnes az asztal közepén, különböző anyagú és így eltérő mozgási tulajdonságokkal bíró golyók, stb. Legújabb, Extreme Pinball című művükben pl. gyűrűvel, földgömbbel és hanglemezzel is játszhatunk.

A Level 11 is valami eredetit akart alkotni, így letért arról a már sokszor és sokak által járt útról, melyet egyes ismert flipper-asztalalok 1:1-es konverziója jelent. Ők azonban nem „fizikai trükkök"-kel tűzdelték tele a játékot, hanem két játékkategóriát ötvöztek játékukban: az űrhajós lövöldözős játékokat és a flippereket. A Starball-ban szokásos perspektívából láthatjuk a pályát, felülnézetből. Az eltalálható tárgyak azonban szokatlanok – űrhajók köröznek





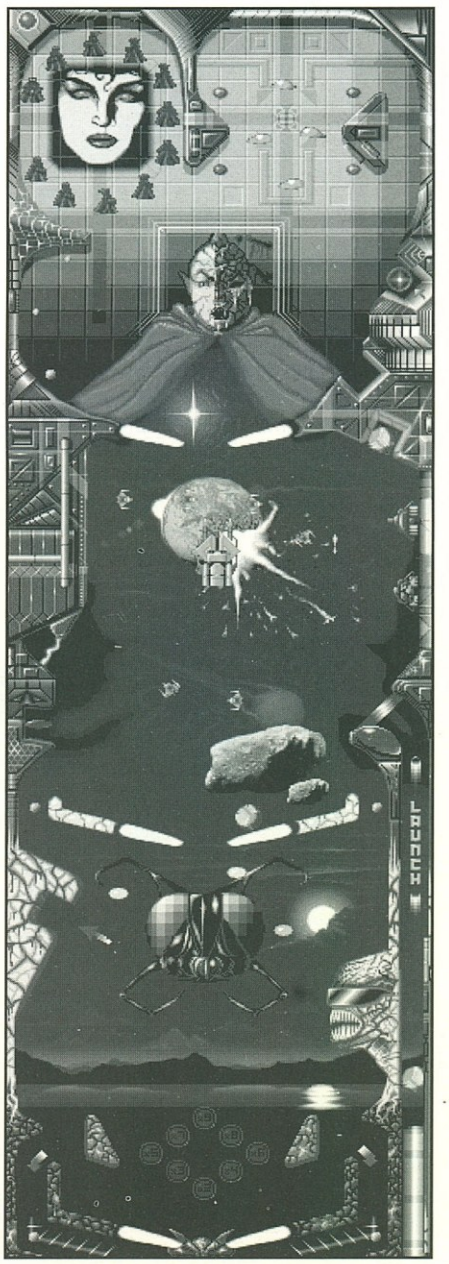
középen és a pálya minden eleme egy egyszerű lövöldözős játékra emlékeztet. Az „asztal" több részre, szintre tagolódik, így számos ütőpár áll rendelkezésünkre. A „labda" mozgása korrektül meg van csinálva, de az egész kivitelezése elég egyszerű, kicsit szegényházi. A képernyőn kevés féle szín látható és a tárgyak képei is elég sematikusak – szépnek semmiképpen nem nevezném őket. A scroll folyamatos, bár ez nem jelent nagy újdonságot, már megszokhattuk a sima VGA felbontást használó játékoknál. Az eltalálható célpontok száma kicsit kevés, ez is erősíti azt a nem szűnő érzésünket, hogy túl egyszerű a program. A demo kb. két perc múlva befejeződik, így nincs módunk arra, hogy kipróbáljuk, vajon milyen kombinációk lőhetők az asztalon.



Jobb flippereknek ugyanis egész „komoly" története van, ahol az eseményeket megfelelő találatokkal, illetve találat-kombinációkkal idézhetjük fel. A demo alapján sajnos erről nem tudhattam meg semmit. (Talán nem véletlenül ilyen rövid a demo?) A demo zenéje szintén nagy átlag (nem javít, de nem is ront a játékon), szintetizátoros prüntyögés. Az effektek bármely más flipperrel összehasonlítva igen gyengék, főleg, ha az Epic Pinball bombasztikus hangjaira és zenéjére gondolunk.

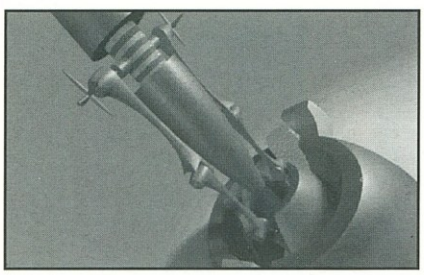
Jelenleg úgy tűnik, hogy egy kreatív emberke fejében megszületett egy jó indító ötlet és elkezdtek egy játékot csinálni belőle. Sajnos az „ötletáradat" hamar abbamaradt, de az elindult projektet folytatni kellett, ha szegényesen, hát úgy. Ennek folyamatnak egy részeredményét láthatjuk most a demó révén. Úgy érzem kár ezért a programért, megfelelő emberek ebből az ötletből akár egy kultusz-játékot tudtak volna csinálni, így azonban csak egy átlagos, vagy átlag alatti, erősen felejthető kísérletnek tűnik. A végleges program a megjelenéséig még sokat változhat és a többi ígért asztal is lehet jobb, de én elég szkeptikus vagyok. Majd meglátjuk!

Charlie

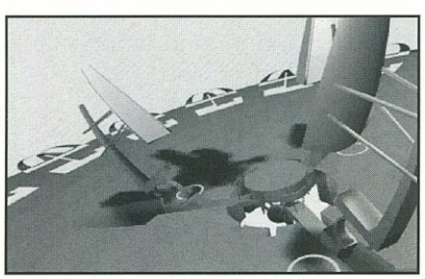


Locus

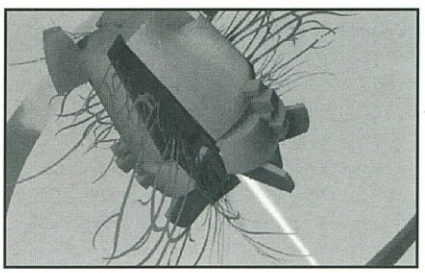
Az igazság az, hogy a programozók serényen tényked nek azon, hogy olyan programokat készítsenek, amelyek eltérnek a megszokottaktól és megpezsdítik a legelvetemültebb antijátékosok vérét is. Nem tudom mennyien emlékeznek az Elite-re. Szerintem ez ilyen program volt. Akinek akkoriban volt számítógépe (függetlenül a kortól) mind kipróbálta az Elite-tet, sőt sokan a rabjaivá váltak. Csúnya volt, de olyan témát mozgatott, amire mindenki vágyott. Ezt csak azért említem meg, hogy választ próbáljak találni arra, hogy miért készülnek csúnya, de lassú programok.



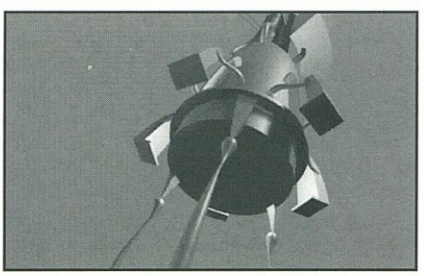
Itt ez a Locus. Manapság divatja van a száguldós játékoknak. A GT Interactive szerintem ebbe akart egy kis újdonságot hozni (ráadásul Win 95 alá), ami szerintem nem igazán sikerült. Adva vagyon egy mindenféle mértani alakzatokból álló pálya és három csapat, amolyan repülő motorokon. Mindenki mindenki ellen van és az a cél, hogy egy csapat a másik kettő ellen nyerjen...



„A jövőben egyetlen sport fogja érdekelni a Föld lakosságának milliárdjait, a Locus. A világ majd minden szervezete, a gengszter szindikátusoktól kezdve a kormányokig szponzorálni fog legalább egy csapatot. Nagyon nagy pénz lesz benne, mert mindenkit érdekel majd. Mindenki nézni fogja a versenyeket, csak Te nem. Nem, mégpedig azért, mert Te részt fogsz venni benne. Nem elég, hogy őrült sebességgel kell versenyezned, a másik két csapatot is eliminálnod kell, ahhoz, hogy Te legyél a nyertes. A barátod a másodperc egy tized része alatt az ellenségeddé válhat, ugyanis körülbelül ennyi idő kell ahhoz, hogy egy gólt dobjon neked.



A Locusban három csapat játszik egymás ellen. A geometriai formákból álló arénában gólt kell szerezni a másik két csapat ellen, amiben a számítógép által irányított társad van a segítségedre. Ha egy csapat ellen három gólt szereztek, akkor az a csapat kiesik. A játék addig megy tovább, amíg a másik csapat is ki nem esik, vagy ti ki nem estek. Egy kupa három „triad"-ból áll. Minden triad az egyik csapat saját arénájában játszódik. Ha egy triadnak vége, akkor a kieső csapat helyett egy új lép pályára. És ez



így megy tovább és tovább, a végső győzelem megszerzéséig."

AZ IRÁNYÍTÁSRÓL PÁR SZÓBAN

Az irányítás alapvetően egérrel, vagy joystickkal történik, de vannak kiegészítő billentyűk is.

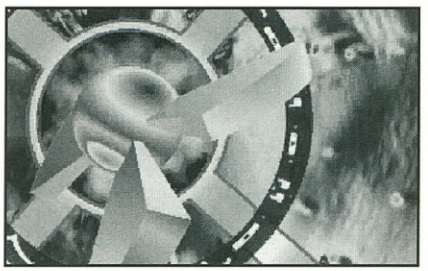
irányítás – egér

bal gomb – lövés

jobb gomb – elektromágnes bekapcsolása, ekkor megszerezzük a labdát, mégegyszeri megnyomásra eldobjuk a labdát

szóköz – ugrás (hasznos az ütközések elkerülésére)

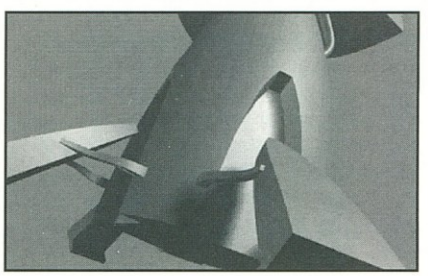
kurzor nyilak – a fej mozgatása (repülés közben körül tudunk nézni)



C – fej középállásba

-/= – a játékablak méretének változtatása

Szóval ennyi lenne a Locus nagyjából. Minden játéknál ami Windows alá készül, fel fogom tenni a kérdést, hogy miért. MIÉRT WINDOWS ALÁ KÉSZÜLT? LASSÚ.... NAGYON LASSÚ! Élvezhető játékmenetre csak a Pentium tulajdonosok számítsanak. Igaz egy kicsit erős, hogy élvezhető, mert szerény véleményem szerint a játék élvezhetetlen, de ez részletkérdés. Alapjában véve csúnya a grafika és ha jobban megnézzük, akkor látszik igazán, hogy milyen csúnya. A hangok döbbenetesek (személy szerint én nem hiszem el, hogy csak ilyen effekteknek nevezett ocsmányságot lehet



elkövetni Windows alá). A játék... szerintem nem jó (persze most nagyon visszafogtam magamat), de lehet, hogy lesznek olyanok is akiknek tetszeni fog.

Én nem értem... Lehet, hogy vannak olyan programozók, akik nem tudják, hogy milyen programokat kell készíteni 1996-ban. Akkor legalább koppintanának le egy régi de jól bevált ötletet, de nem. Mi lenne, ha valaki csinálna végre egy szuperigényes, szupergyors Tront, vagy valami ilyesmit. Ahelyett ilyen marhaságokat csinálnak. Na mindegy. Személy szerint én biztos mindig hátra fordulok ha Locust látok.

Mr.T.

Return Fire

Ma, amikor a 6 CD-s játékok idejét éljük, nagyritkán feltűnik egy-egy játék, ami nem azzal próbálja felhívni magára a figyelmet, hogy milyen monumentálisak a méretei, micsoda hatalmas költségvetése van, hány százan dolgoztak rajta, hanem egyszerűen csak azzal, hogy már első látásra is fergeteges, magával ragadó, hangulata van. Betöltése után, nem fogadnak szemetgyönyörködtető állóképek, digitalizált introk, amíg el nem indul az akció, szinte magával ragad az a nosztalgikus hangulat, ami, a régi Amigás, C-64es játékok nézegetése során szokott elfogni. Némi választgatás után, elindul maga a lövöldözés, itt már szerencsére, a kornak minden tekintetben megfelelő színvonalú technikai megoldásokkal találkozhatunk. No de mi is ez a Return Fire?

A kerettörténetről a demo-ból semmit sem sikerült megtudnom, elégedjünk meg hát annyival, hogy különféle katonai egységekkel kell, az ellenség területére behatolnunk, megszereznünk a kitűzött zászlóját, majd biztonságban visszaszállítani a saját bázisunkra. (Az egészet felülnézetből látjuk, talán ez a fajta perspektíva, leginkább a Jungel Strike-ban használthoz hasonlítható.) Ez persze nem megy minden bonyodalom nélkül, sokszor ha nem vigyázzunk, valódi zárótűz alá vesznek az ellenséges őrtornyok, semmi perc alatt nullára csapolva életenergiánkat. A túlélést segítik a különféle járművek, használhatunk helicoptert, tankot, jeep-et, vagy a C&C-ből jól ismert ASV-t (Armored Support Vehicle). Természetesen mindegyiknek megvannak az előnyei és hátrányai, érdemes a helicopterrel felderíteni a terepet, majd a tankkal és az ASV-vel lerombolni az ellenséges erőket, végül pedig jöhet a Jeep a zászlóért és máris megvan az első küldetés.

Kezdésnél választhatunk training és tournament mód között, ha az elsőt választjuk, begyakorolhatjuk az irányítást és a célzást, majd jöhet az igazi megmérettetés. A legjobb ötlet az egészben, hogy ketten is nyomulhatunk a játékban, a már jól ismert képernyő felezős módszer segítségével. Szerencsére nem a cooperativ módot részesítették előnyben a fejlesztők, ennek köszönhetően, ha ketten indulunk, a legnagyobb gondunk az lesz, hogy hogyan juttassuk vissza az ellen zászlóját a bázisunkra anélkül, hogy egy „éppen" arra járó tank, vagy helicopter, ne küldje a pokolra az „ártatlan" kis masinát.

A demo alapján egy határozottan pozitív vélemény alakult ki bennem a játékról, bár az egész meglehetősen egyszerűen néz ki, azért nem kell szégyenkeznie, ráadásul a kamerakezelést nagyon kellemesen oldották meg, mindig a létező legelőnyösebb pozícióból látjuk a gépezeteinket. Erre jön rá, a bevezetőben már említett remek hangulat, amit manapság igen kevés játék tudhat magáénak. A tereptárgyak kidolgozottsága igen eltérő, a lövegtornyok kissé szegényes grafikával lettek megáldva, jó néznek ki viszont a pálmafák, vagy a szétlőtt épületekből kirontó katonák. És, hogy ne legyen túl egysíkú a hadszíntér, némi vizet is kreáltak rá a fejlesztők, nagyon szép színekkel, változó mélységgel. Ha belegázolunk a sötétebb részekbe kiderül, hogy járműveink nem kétéltűek és azonnal elvesztünk egy életet, ezért inkább a helyenként átívelő függőhidakat válasszuk az átkelésre.

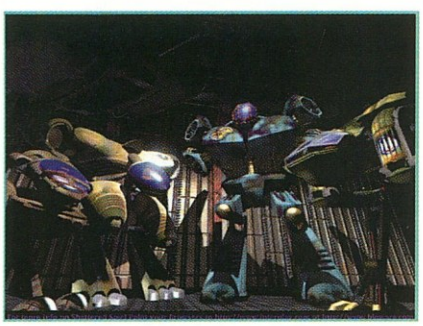
Nem szóltam még a játék zenéjéről, ami csupa klasszikus komolyzenét tartalmaz, és attól függően változik, hogy melyik gépet választjuk ki. Meglehetősen érdekes elgondolás, hogy mindig olyan dallamokat használnak, ami ritmusban megfelel az adott jármű stílusához. A gyorsan száguldó Jeep-hez például Chopin Flight of the Bumble Bee-jét párosították. Ez a megoldás szintén magasan kiemelkedik a mai ötlettelen megoldások sokaságából. Eddig tehát csak dicséret illeti a Time Warner Interactive-ot és a Silent Soft nevű fejlesztőcsoportot, szívből remélem, hogy a teljes játék legalább annyira üdítő színfolt lesz a jövőben, mint a demo volt most a CD GURUn.

Csongor the Shoebaron

Shattered Steel

A nagyközönség szemében mindig ígéretes és csábító, ha egy programban, hatalmas robotok irtják egymást, gigantikus fegyverekkel, látványos grafikai megvalósítás mellett. A biztos siker kelléktára még, a szemetgyönyörködtető intro, megfelelő háttértörténet (amibe azért bele tudja élni magát, a szobában kényelmesen terpeszkedő, süteményt nassoló, tipikus XX. századi játékos, aki alig várja, hogy megmenthesse a világot, jobb esetben az univerzumot), illetve az ilyen típusú játékok adta, rombolási feeling. Nos úgy tűnik, látván a Mechwarrior és társai sikerét, az Interplay sem akart lemaradni a versenyből, elkezdték hát fejleszteni a Shattered Steel-t. Szerencsére nagyából egyszerre kaptam meg az első játszható demo pályáját, illetve az EARTHSIEGE 2 teljes verzióját. Így volt némi alapom arra, hogy a két nagyából hasonló stílusú játékot, egymáshoz viszonyítva szemlélhessem. (Persze ahogy azt Mocsytól hallottam a minap, demo-kból nem feltétlen szabad messzemenő következtetéseket levonni, hiszen nem egyszer előfordult már, hogy egy gyatra bemutató verzió után, egy egész kellemes full játék született, vagy éppen fordítva.)

Tulajdonképpen nem voltam elragadtatva az első benyomásoktól, néhány szép SVGA kép után, egy elég kaotikus hadszíntéren találtam magam. A sebesség nagyon gyors volt, szemben a tereptárgyak, és az ellenfelek kidolgozottságával, dacára annak, hogy



kezdéskor az összes létező detail-t a maximumra állítottam. Parányi pókok rohangáltak körülöttem, felbőszülten lövöldözve, időközben pedig feltűnt egy-egy hozzám hasonló gépezet is. Hüm. Miután ráuntam arra, hogy „agyagrobotnak" nézzenek, halomra lőttem Őket, mission complette. Sajnos ebből nem tudtam felszínes következtetéseknél többet levonni, talán csak azzal a kivétellel, hogy meglehetősem keveset mutat a demo a játékról, remélem, nem azért, mert egész csak idétlen lövöldözésekből fog állni.

A fejlesztők szerint 70 küldetés során bizonyíthatjuk rátermettségünket az

idegenekkel szemben, eszközül pedig 8 advenced Planet-Runners közül választhatunk majd. Ezeket természetesen romboló fegyverek teljes arzenáljával tuningolhatjuk föl. És a modern kor elvárásaihoz alkalmazkodva, lehetőség lesz, (illetve már a demoban is van) a multiplayer játékra, hálózaton és modemen keresztül. Persze az egész nem fog sokat érni hacsak, nem változtatnak valamit a prewiew-hoz képest, esetleg valami csoda folytán nem sikerül jó játszhatóságot csempészni a dologba. Reménykedni persze szabad, sőt kell, ezért nézzük meg, azokat a dolgokat, melyekre a pozitív hozzáállásunkat alapozhatjuk.

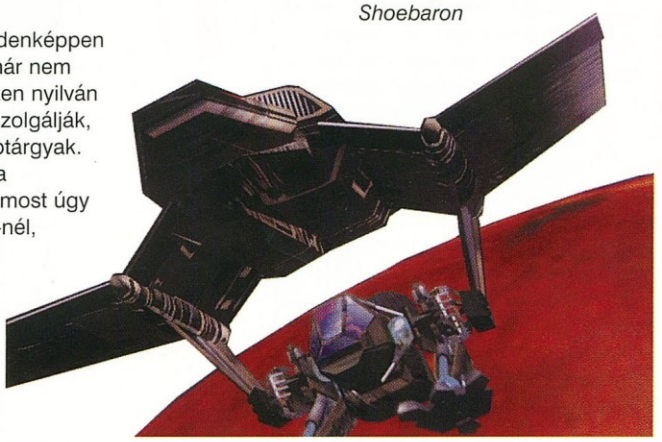
1. A sebesség mindenképpen tetszetős, talán ezen már nem fognak változtatni, hiszen nyilván ennek a gyorsaságát szolgálják, a leegyszerűsített tereptárgyak. Sokszor kényes téma a megfelelő speed, talál most úgy gondolták az Interplay-nél, hogy csináljunk egy olyan szimulátort ahol ebbe még véletlen sem lehet belekötni.

2. Az egésznek adtak egy divatos cyber beütést, az ígéretek szerint a történet is e szerint fog alakulni, akik kedvelik ezt a világot, azoknak itt egy újabb pozitívum.

3. A holoprotektor-on (a la Mechwarrior), megnézhetünk néhány robotot, hajót, lövegtornyot, ezek közül a Cervotron RX-2 Stormguard már elég durván néz ki, sok hasonlót szeretnénk a teljes változatban is.

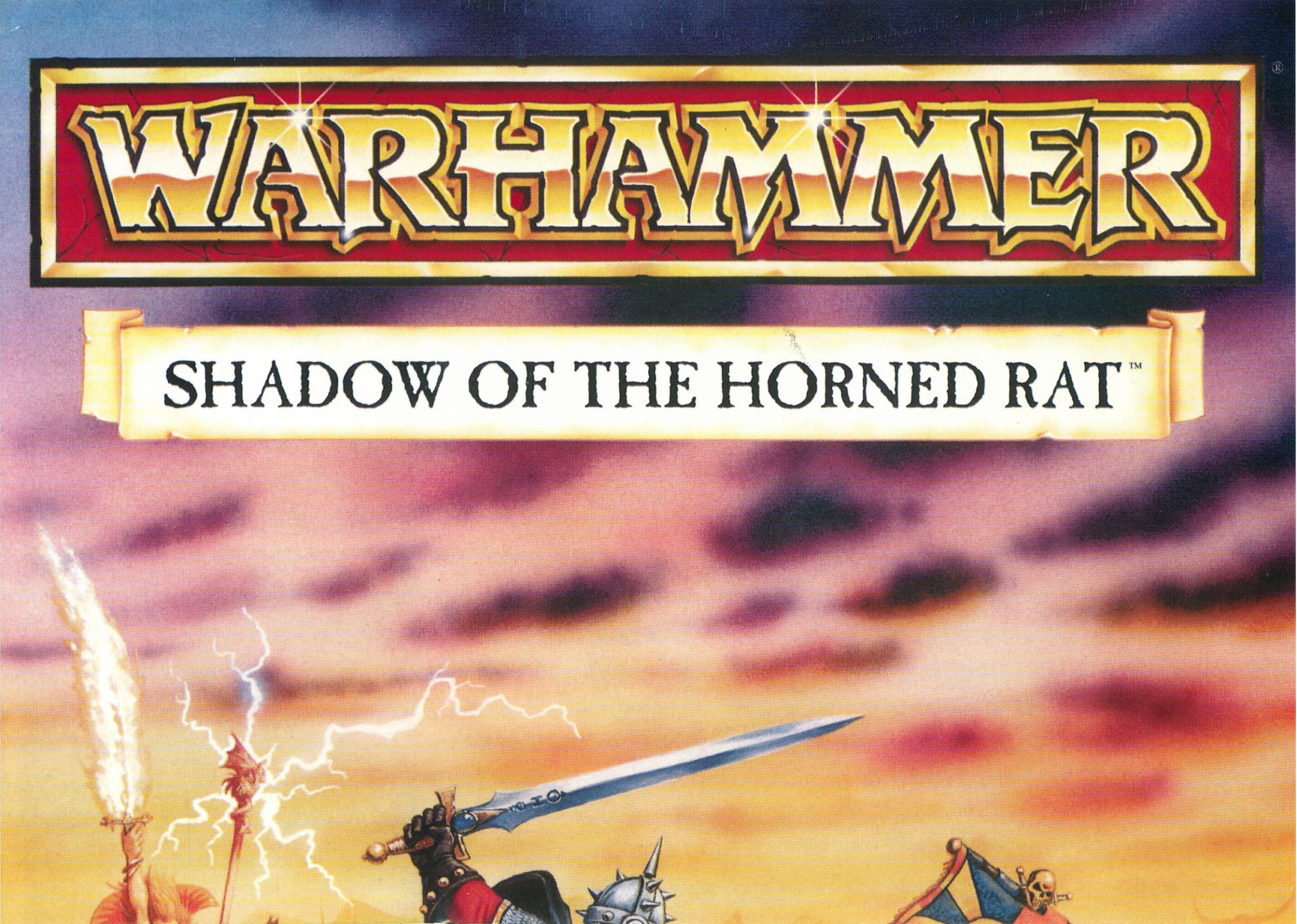
Összességében egyenlőre hiányolom azt a játszhatóságot a Shattered Steel-ből, ami sajátja a Mech2-nek, illetve az ES2-nek is. Abban az esetben, ha az Interplay öregbíteni szeretné a hírnevét, márpedig miért ne, a full verziónak sokkal többet kell nyújtani a demoban látottaknál.

Csongor the Shoebaron



WARHAMMER®

SHADOW OF THE HORNED RAT™



Witchaven
III

CD
GURU

GAMES WORKSHOP
CD GURU
MINDSCAPE®

Gene Machine

A Vic Tokai cégről lehet, hogy csupán figyelmetlenségem folytán, mostanáig semmit sem tudtam. Ám amikor megnéztem ezt a demot, úgy éreztem érdemes egy kicsit utánanézni, kik készítették a programot. Nyomozásom eredményét néhány sorban megosztom veletek.

A Vic Tokai japán cég már több mint negyven éves. Az üzleti életben való részvétele számottevő, nyolc éve kezdtek el a számítástechnikával foglakozni, ami éppúgy kiterjedt a szoftverekre, mint a grafikára, vagy a játékok piacára. A cég európai részlege 1994 januárjában alakult. Első munkájuk az 1995 novemberében megjelent Mortal Coil volt. Ezt követte a talán nem annyira ismert, PlayStation-re készített verekedős játék, a Criticom. A harmadik programjuk már kevésbé volt agresszív, a Valora Valley Golf egy 3D-s, golfprogram mely a hagyományos környezettől elrugaszkodva, fantasy környezetbe repítette e sport számítógépes rajongóit.

A cég negyedik műve a június végén megjelenő Gene Machine. Úgy tűnik a csapat igyekszik betörni a kalandjátékok piacára is. A klasszikus irányzatot követve, rajzfilm stílusban készítették el a programot. A Viktória korabeli történet hangulata Verne Gyula csodálatos regényeinek atmoszféráját idézi. A több mint száz kézzel festett helyszín önmagáért beszél. A grafikákat filmipar művészei és legjobb animátorai, s természetesen magasszintű tudással

rendelkező számítógépes grafikusok készítették.

A történet meglehetősen szokványosan kezdődik; a gonosz Doctor Dinsey, a Gene Machine megalkotója a világ uralmára tör, míg hőseink igyekeznek ezt megakadályozni. Ez a gép két faj keresztezésből olyan speciális mutánsokat hoz létre, melyek legyőzhetetlen hadsereget képeznének az őrült doktor oldalán. Pier és Mossop kénytelen minden tudását latba vetni az ügy megoldásához, s a történet megkezdődik, fantasztikus utazás égen, földön, levegőben, a tengerek mélyén, sőt a világűrben is!

A sztori hangulatát nagyban emeli a narrátorok profi munkája. Mintha csak egy rádiójátékot hallgatnánk, s mégis szemmel követhetnénk az eseményeket. A szereplők hangjának megválasztása első osztályú. A forgatókönyvet Mark Leigh és Mike Lepine készítették, akikről tudni kell hogy számos komédiát írtak már pl. tévéjátékokhoz, de megjelent három igen népszerű könyvük is. A rájuk jellemző száraz, abszurd, angol humor kíválóan illeszkedik a Viktória korabeli világhoz. A narrátorok között olyan művészeket találunk, mint Sean Pertwee vagy Jeff Rawle.

A játék irányításáról szintén csak jót mondhatok; rendkívül egyszerű, az ikonok magukért beszélnek. Csak a megfelelő dologra mutatsz és klikk, ennyi. Nincs túlbonyolítva és mégis mindenre képes. A megfelelő tárgy használata bizonyos speciális esetekben automatikus, de szerencsére nem ez a jellemző.

Így a demo alapján csak dícsérni lehet a progamot. Igaz a kaland összetettségéből szinte semmi nem derül ki, mégis a hangulat, a grafika és a humoros részletek már sejtetnek valamit. Azt hiszem a Gene Machine-t minden kalandjátékosnak érdemes lesz beszereznie, s június vége már nincs is olyan messze.

Lily

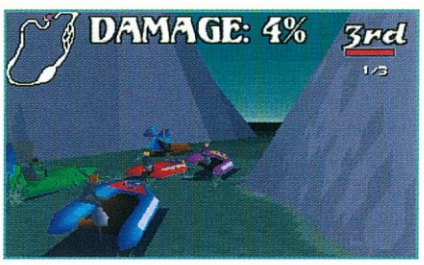
Big Red Racing

Számos autóverseny jelent meg mostanában, melyek közül néhány, egészen eredeti ötleteket felvonultató is akadt, pl. a Destruction Derby az óriási öldöklésével az arénában, az Overdrive vagy a Whacky Wheels. A Big Red Racing révén egy mókás versenyzős programot akartak készíteni, mely elég jól sikerült is a fejlesztőknek.

A játékban lévő járgányok igen különfélék és szokatlanok – mindhárom elemben (föld, víz, levegő) és még a Holdon is versenyezhetünk velük a játékban található 20 különböző féle pályán. A motorcsónaktól kezdve, a dzsipen, helikopteren, holdjárón és kétéltűn át a dömperig mindent megtalálhatunk és kipróbálhatunk közöttük.

Egy textúrázott vektoros megjelenítés által szolgáltatott környezetben szállhatunk versenybe 5 gépi konkurrensünkkel, vagy humán ellenfelünkkel. Tournament-ben indulva, más programokkal ellentétben csak győzelem esetén mehetünk tovább a következő versenyekre, melyek folyamatosan és elég erőteljesen nehezednek. (A második helyezés elérése egy versenyen még mindig csak „a futottak még" kategóriát jelenti számunkra- azaz Game Over)

A táj részletessége, a felbontás (VGA és SVGA) és a képernyő mérete természetesen beállítható gépünk teljesítményének megfelelően, így mindenki meg tudja találni azt a konfigurációt, ahol élvezhető sebességgel



fut a játék. Sajnos a program szerintem nem lett túl gyors, eléggé szaggat VGA-ban teljes képernyőn, – igaz, hogy a lassan nagyapakorba érő DX4/100-asomon és egy Ark 1000-es VGA-kártyán teszteltem – de egy megfelelő frekvencián ketyegő Pentiumon még SVGA-ban sem jelentkeznek ilyen problémák. A játék sebességének növelésére alkalmazták a programozók azt a trükköt, hogy a textúrákat csak bizonyos általunk beállítható késéssel rakja ki a program, nem pedig a poligon képernyőn való megjelenésével egy időben. A két felbontásban tapasztalható látvány között egyébként sajnos nem sok különbség tapasztalható, az eltérő sebesség kivételével.

A játék attól lesz nagyon élvezhető, hogy a járművek mozgását fizikailag elég élethűen valósították meg- főleg igaz ez a

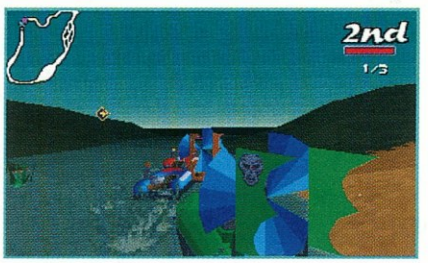
demóban a könnyű motorcsónakokkal való száguldozására. Nagyon kellemetes dolog velük repeszteni, gyorsulni, farolni a vízben. Ahogyan hirtelen gázt adunk, valósággal kiszalad alólunk a csónak. Ennek az érzésnek a játékos számára való közvetítéséről többek között a kamerák (járművünket követő) megfelelő mozgása

gondoskodik. Ez a sebességérzés eddig csak néhány programban volt benne, mint pl. a Superkarts-ban. Egyébként a játékban érzésem szerint a különféle járgányok kicsit talán túl gyorsra sikeredtek és így néha elég nehézkessé válik az irányításuk. A környezet kidolgozása elég részletes, számos tereptárgy, mint fa, tábla, stb... található

rajta (ezek nem csak a díszlet szerepét töltik be, fogunk is velük találkozni, mivel az aktuális járművet a pályán tartani nem

mindig olyan egyszerű dolog). A pályán magán is vannak meglepetések, mint pl. ugrató a motorcsónak számára és elágazások, melyek érdekes és változatos pályákat, versenyeket eredményeznek.

A játék az ezidáig szokatlan autók, csónakok, stb... bő kínálata mellett tartalmaz még néhány egyéb kellemes



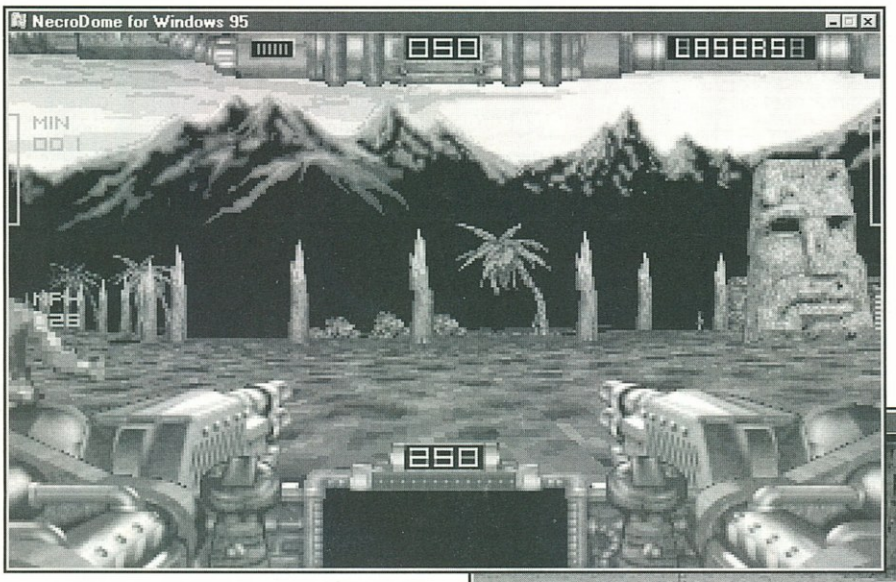
dolgot. Ezek közül az egyik a több játékos üzemmód, melyen belül számos választásunk lehet: játszhatunk ketten egymás ellen soros kábelen keresztül összekötött két gépen, vagy egy gépen, osztott képernyőn, illetve hálózaton akár hatan is. A játékban alapvetően tehát nem egy verseny-sportág (pl. Forma-1) korrekt szimulációjára helyezték a hangsúlyt, hanem egy idióta járművekkel folyó, vicces öldöklő verseny megvalósítására. Egy olyan versenyre, ahol minden megengedett, az ellenfél járművét nem kell tiszteljük, lehet lökdösődni mindaddig míg a sérülések mozgásképtelenné nem teszik valamelyiket és ahol még a teherkocsik is levegőbe emelkednek, habár csak rövid időre is. A játék igazi pozitívumai ketten egymás ellen játszva jönnek ki, ekkor csak a mi két járgányunk van a pályán és kezdődhet a maratoni küzdelem.

A Big Red Racing nem egy magasan kiemelkedő program (nem egy mérföldkő a játék-software-ek történetében), főleg a néhol elég „érdekes" és színszegény grafika miatt, de jó pár órára, napra igen kellemes időtöltést nyújt – főleg multiplayer üzemmódban.

Charlie

Necrodome

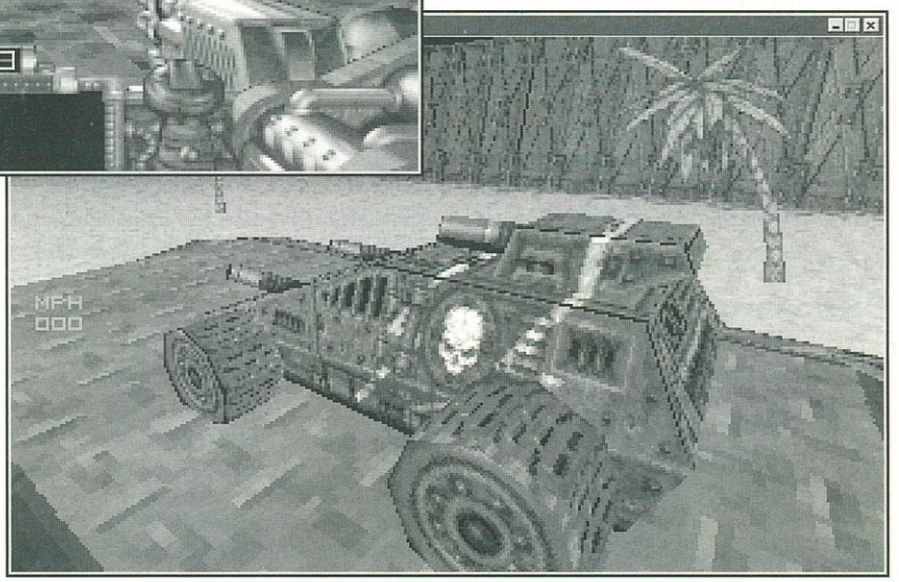
A Raven Software sok céggel működött már együtt. Az aktuális cég most éppen az SSI. A Raven Software kisebb, nagyobb sikereket könyvelhet el magának, míg az SSI a fantasy kategóriában szinte verhetetlen. Most az SSI számára eddig kissé szokatlan pályán szeretnének sikereket elérni, ugyanis a



Necrodome lövöldözős program lesz (ha kész lesz). Biztosan sokan emlékeznek még a Quarantine-ra. Taxinkat fegyverekkel felszerelve kellett kimenekülnünk Kemo Cityből. A Doom egyik sikeresnek mondható klónja. Újdonság ugye a taxi, meg az, hogy szintenként volt egy feladat, amit el kellett végezni ahhoz, hogy szintet léphessünk.

A Necrodome a Doom és a Quarantine keveréke, mert alapjában véve egy szuper-monszter masinában ülünk, cillion fegyverrel, de néha a gép adta korlátokat át kell lépnünk, mégpedig úgy, hogy kilépünk az autóból és magunk lépünk a tettek mezejére. Az ürröm az örömben, hogy ez is WIN 95 ALÁ KÉSZÜLT. HÁT MILYEN DOLOG EZ? ENNYIRE KÉNYELMESEK LENNÉNEK A PROGRAMOZÓK? Igen. Ennek egyenes következménye, hogy a sima VGA felbontású játék csak egy 75 Mhz-es Pentiumon élvezhető, míg ha lehetséges lesz az SVGA mód is, akkor minimum egy 133 Mhz-est kell beszereznünk (aminél persze valószínűbb az év végére elkészülő 300 Mhz Pentium Pro). Szégyen. Na mindegy, térjünk vissza az adott témára.

A Necrodome egy véres, gyors lefolyású (mint valami betegség), autós-akció játék, mely zárt arénákban, az úgynevezett „Vermekben" játszódik. A közeli jövőben az apokalipszis utáni társadalom éhezik a véres szórakozásra. A világ feudális város-tartományokra van osztva és mindegyik ilyen város-tartománynak megvan a maga „Verme". Városonként a környezettől függő terepre



vannak építve (hegyvidék, tengerpart, sivatag, lávafolyam...).

A játékos kap egy olyan járművet, ami alkalmas az ilyen terepen a fegyveres harcra... egy páncélozott, gyors, lánctalpas személyautót. Az autókat Raider-eknek hívják és a legfejlettebb fegyverekkel vannak felszerelve, illetve lehet azokat felszerelni. Alapjában véve két helyre lehet szerelni a fegyvereket. Az autó elejére, illetve a forgatható toronyra, és ezekkel akár egyszerre is lehet a végzetet osztogatni. Lehetőség van aknák elhelyezésére, füstbombák telepítésére... Mint említettem, a vezetőnek lehetősége van az autóból való kiszállásra, ha olyan helyre akar menni, ahova az autó nem tud, vagy ha fegyvert akarunk felvenni, kapcsolót átkapcsolni... Ekkor egy puska áll a rendelkezésére. Ajánlatos ilyenkor sietni, mert ha az egyik ellenséges autósnak ahhoz, van kedve, hogy seggre pacsit játsszon, teszem azt a mi seggünkön az ő lánctalpasával, akkor rövid úton befejeződik a játék a számunkra.

Az első benyomásom pozitív volt a játékról, igaz a sebesség tényező, idegesít. Miért kell egy Doom-ot Windows alá írni? Aki ezt megindokolja, az megkapja a hónap Lócitrom díját. Nagyon pozitív volt részemről, hogy az ellenségek emberek. Ez utoljára a Doom-ban történt meg (illetve a szuper-brilliáns-mega-giga-cool Terminator: Future Shockban). Nagyon tetszik nekem a Duke Nukem is, de amikor zöld tojások, meg barna malacok, meg oroszlánfejű korcsok ellen lődözök az zavar. Itt végre hús és pixel embereket lehet nyirbálni. Tetszik, hogy külön lehet mozgatni a kocsi tetején található tornyot, illetve, hogy a kocsi elején és tornyán található fegyverekkel egyszerre lehet lőni. A kézifegyverek töltényeit csak a kocsiból kiszállva tudjuk felvenni, míg az autó fegyvereinek lövedékeit csak az autóban ülve.

Szerintem jól ki van találva a Necrodome, csak aki azt találta ki, hogy Win 95 alá készüljön... szó nélkül kirugnám.

Mr.T.

Multimédia tallózó

Daffy Duck Cartoon Collection

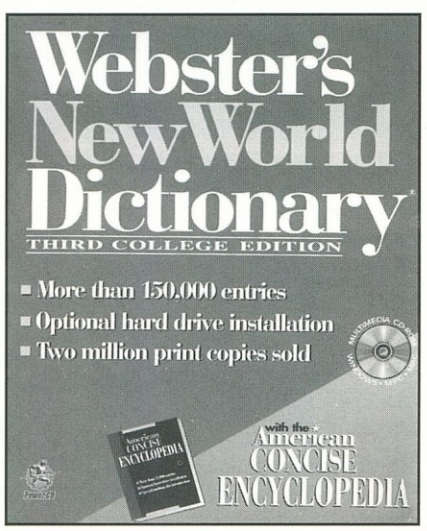
Úgy hiszem valamennyien szerettük, vagy akár most is bolondulunk a rajzfilmekért. Nem is lehet ez másképp, hiszen mindenki imádja a csetlő-botló figurákat, a poénos, néha kissé lehetlen történeteket. Ez a CD perszen nem vetekedhet a Cartoon Network rajzfilmkínálatával, hiszen mindössze 6 rajzfilm található rajta, azonban ezek igazán ritkaságszámba menő alkotások, hiszen a a rajzfilmgyártás hőskorából, az 50-es évekből származnak.

Különböző történetekben találkozhatunk főhősünkkel, sem a poénokat, sem a filmek történetét nem szeretném ellőni, valószínűleg mindenki megelégszik azzal, hogy igencsak sok problémája akad a kacsának, de hát ez nem is szokott másként történni az ilyen típusú történetekben.

A filmek minősége ugyan néha hagy némi kívánnivalót, azonban ez inkább a korabeli technikának köszönhető, s nem az AVI felvételeknek. Ennek ellenére nagyon jó szórakozást nyújthat a CD, persze csak a rajzfilmek kedvelőinek.

Webster's New World Dictionary

A szótárak mindig is nagy népszerűségnek örvendtek a számítógépes felhasználások között, hiszen ez az egyik legnagyobb és leghálásabb terület a komoly felhasználások között. Ez a mostani alkotás nem egy kis mű, hiszen 150.000 bejegyzésével már eleve tekintélyt parancsoló. Mivel persze ékes angol nyelven íródott a CD tartalma, így az angol tudás nélkülözhetetlen a mű használatához, azonban ez korántsem von le a CD értékéből. Érdekessége a dolognak az, hogy az egyes szómagyarázatokon kívül találhatunk benne egy kifejezés könyvtárat is, mely segítségével rengeteg amerikai és egyéb angol nyelvterületi szólás, kifejezés értelmezését elolvashatjuk.



Persze nem csak az értelmezésben, hanem a kiejtés elsajátításában is rendelkezésünkre áll a program, hiszen minden szócikknél megtalálhatjuk a helyes kiejtést is.

A CD bonusként tartalmazza a kiadó egy másik munkáját is, mely az American Concise Encyclopedia névre hallgat.

Ha lehet fokozni a dolgokat, akkor ez még nagyobb érdekességet kínál az olvasónak, hiszen 15.000 szócikket tartalmaz ez a rész az élet minden területéről. Megtalálható itt minden a biológiától kezdve a számítógépekig.

Mindkét alkalmazásban egy nagyon kultúrált keretprogram segít eligazodni, mely rengeteg ötletet és jópofa dolgot tartalmaz. Ilyen például egy kvíz is, mely segítsével játékosan sajátíthatjuk el a CD tartalmát.

The War in the Pacific

Úgy gondolom, hogy már ezideig is rengeteg munka látott napvilágot a II. világháborúval kapcsolatban, azonban a most ismertetésre kerülő CD, nagyon sokban felülmúlja ezeket. Túltesz rajtuk már csak azért is, mert nem csak magával a háborúval és annak eseményeivel foglalkozik, hanem a jobb megértés kedvéért a történelmi és kultúrális hátteret is bemutatja. A CD alapvetően a Csendes-óceáni hadszintérrel foglalkozik, azonban rengeteg utalást találhatunk a németek cselekedeteire is. A következő nagyobb témaköröket találhatjuk meg a korongon:

– The Inevitability of War - gyakorlatilag egy történelmi áttekintést kaphatunk itt az összes harcoló fél előzményeiről, a katonai feljődésről és persze az adott ország kultúrájáról. Nagyon érdekes dolgok kerülnek itt a képernyőre, hiszen példának okáért a Japán kultúrával amúgy is sokan foglalkoznának, hát még így, hogy a háborús készülődés függvényében vizsgálhatjuk meg a dolgokat.

– The Conflict - egy háborúval foglalkozó CD-nek kötelessége foglalkozni az eseményekkel is, így itt a különböző csaták és hadmozdulatok bemutatását találhatjuk. A háború gyakorlatilag összes nagyobb eseményét felvázolták itt a szerzők igen élvezetes formában.

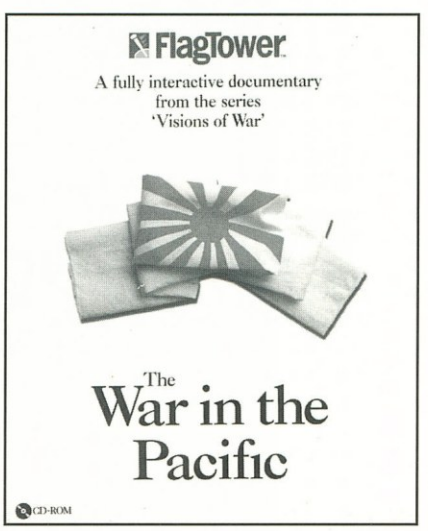
– Technology of War - ez lesz valószínűleg az egyik kedvenc téma a CD-n, hiszen megtalálhatjuk itt a háburúban bevetett fegyverek ismertetését (persze csak a lényegesebbekét, hiszen mondjuk egy rendszeresített pisztolyra nem sokan lennének kíváncsiak). Külön érdekesség a repülőgép-anyahajók, valamint a repülők ismertetése, hiszen ha belegondolunk, akkor ezek voltak a fő fegyvernemeg, legalábbis ezen a területen.

– Media War - egy háború megnyeréséhez a saját lakosságot is manipulálni kell, hiszen ők lesznek azok akik akár életüket is áldozzák a hazáért. Nos, mesterei mindig akadnak a témának a Hollywood-i rendezőktől kezdve a Japán hiradókig, ezekből láthatunk itt egy kis válogatást.

– Reflections of War - a legkellemetlenebb, bár korántsem érdektelen pont – a háború utóhatásai.

A CD minden tekintetben kielégíti igényeinket,mindössze egy szépséghibája van, sajnos szöveget nem ír ki, így viszonylag elég jól kell tudnunk angolul a beszéd megértéséhez. Bár lehet, hogy a rengeteg video és kép is megéri az árát.

Ezeket a programokat az Ecobit Kft. biztosította.
1077 Budapest, Wesselényi u. 25.,
Tel./Fax: 322-9202



History of Music

Nagyon meg tud lepődni az ember néhány komolyabb CD-n. A History of Music-tól igazából nem vártam sokat, legalábbis a doboz alapján. Csak a kibontás után láttam meg a 4 CD feliratot, ekkor már éreztem, hogy nem mindennepi CD akadt a kezembe. Nos, a History of Music egy válogatás, mely felöleli a zenetörténet egy nagyon nagy részét. Nagyon sok hasznos dolgot tudhat meg mindenki a zenével és híres szerzőkkel kapcsolatban. Mindegyik CD egy külön időszkot és témát ölel fel, lássuk most ezeket:

– Classical Period - gondolom mindenki sejti, hogy itt a klasszikusokról lesz szó. Ez igaz is,azonban érdekes a CD-t készítők szemlélete (amivel én egyet is értek), hiszen nem csak a szó szoros értelmében vett klasszikusokkal foglalkoznak, hanem itt találkozhatunk Gregorján énekkel, vagy akár klasszikus western dallamokkal is. Dicséretes ez a fajta tallózás, hiszen zenetörténetünkbe ezek mind beletartoznak.

– Romantikusok - mindig is nagy népszerűségnek örvendtek a romantikus szerzők és műveik. Róluk, ittelve munkáikról olvashatunk itt, természetesen zenei kisérettel, hiszen így van igazából értelme a dolognak.

– American Folk Music - Amerika megértéséhez mindenképpen szükséges az amerikai zene átérzése is. Ebben nagy segítségünkre lehet ez a rész, hiszen nagy amerikai előadóművészeket ismerhetünk meg itt. Nagyon érdekes területeket mutat be a CD, olyanokat, melyek nem igazán ismertek a magyar zenerajongók között.

– Music of the Culture - a különböző kultúrák mind más és más zenei hagyományokkal rendelkeznek. Ez a rész bepillantást enged néhány kultúra zenei világába. Változatos témákat találhatunk itt, hiszen az indián zenétől kezdve az afrikai-ig nagyon sok féle zenével ismerkedhetünk meg.

Nagyon tetszett a CD, nemcsak zenehallgatóknak, hanem a laikusoknak is ajánlhatom.

Crime Collection

A bűnözés, bármennyire is küzd ellene a fejlett társadalom életünk velejárója. A kiadvány készítői nem kis fába vágták a fejszéjüket, amikor ebben a témakörben rengeteg mindent el lehet mondani. A 6 CD-t!!! magában foglaló doboz sokat sejtető nevekkel és címekkel van feliratozva, lássuk mit is találhatunk a CD-ken:

– World Encyclopedia of Assassination - mindig is nagy érdeklődés kísérte az elnökök és más híres személyiségek ellen elkövetett merényleteket. Ezen része a kiadványnak 780 merényletet ír le. Az érdekessége az a dolognak, hogy egészen visszanyúltak a készítők a múltba, hiszen akár Brutus dolgairól is olvashatunk itt.

– 20th Century Murder - a huszadik század bővelkedett nagy gyilkosokban, nem is csoda, hogy 1100 szócikket találhatunk itt. Szerintem mindenki benne van ebben a csoportban aki számít, bár ez eléggé kétet hírnevet jelent.

– ConArtists & Confidence Games - az egyik legérdekesebb műfaja a bűnözésnek, a hamisítás. Erről viszonylag keveset tudunk annak ellenére, hogy nap mint nap előfordul, hogy valamit hamisítanak. Lehet ez egy festmény, egy pénzfajta, de akár egy híres ember aláírása is. Nos, e témában is tud sok újdonságot mutatni a CD.

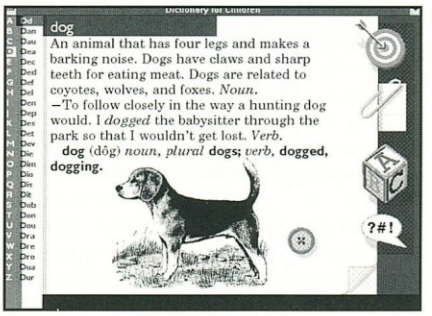
– Western Lawmen & Outlaws - a vadnyugati időszak nem szűkölködött bűnesetekben és igazságosztókban sem. Nos, erről a témakörről 600 nagy legenda felhasználásával készült a 4. CD.

– Organized Crime - talán az egyik legveszélyesebb műfaj a szervezett bűnözés, hiszen itt nem egyes emberek, hanem nagyobb csoportok tevékenykednek. A közvélemény csak a híresebbeket ismeri, de ezeken kívül még nagyon sok található világszerte. Ezekből a korántsem kellemes szervezetekből kaphatunk itt egy kis ízelítőt.

– Encyclopedia of Criminal Language - utoljára maradt az egyik legérdekesebb CD, mely 16.000 bejegyzést tartalmazó enciklopédiát tartalmaz a bűnözéssel kapcsolatban. A szinte majdnem mindent felölelő kőnyvtár igen igen érdekes olvasmányt jelenthet, akár önállóan is.

Macmillan Dictionary for Children

Talán a fiatalabb korosztály az aki egy pillanat alatt megszereti és használni is tudja a multimédia kiadványokat. Persze kifejezetten nekik kell, hogy készüljenek, hiszen egy teljesen más gondolatvilágban élnek a gyerekek. Evvel a CD-vel ilyen szempontból semmiféle baj sincs, hiszen kifejezetten gyerekeknek készült szótárról van szó.



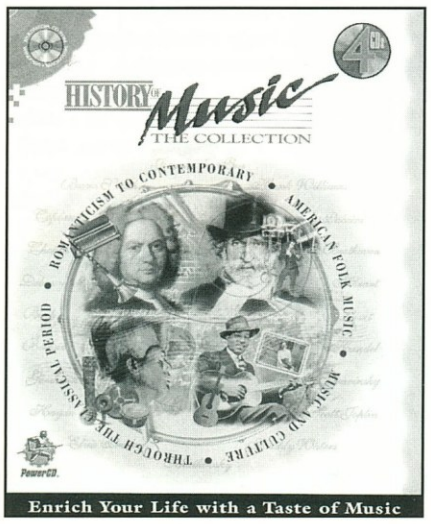
Alapkövetelmény az ilyen jellegű alkotásoknál, hogy ne csak a szöveganyaggal, hanem a képi információval is segítse a tanulást, vagy a szórakozást. Nos, a CD kellő mennyiségben és minőségben tartalmaz képeket a szócikkek mellé. Rengeteg információt belezsúfoltak a készítők a kiadványba, meglepő témákkal is találkozhatunk az oldalakon.

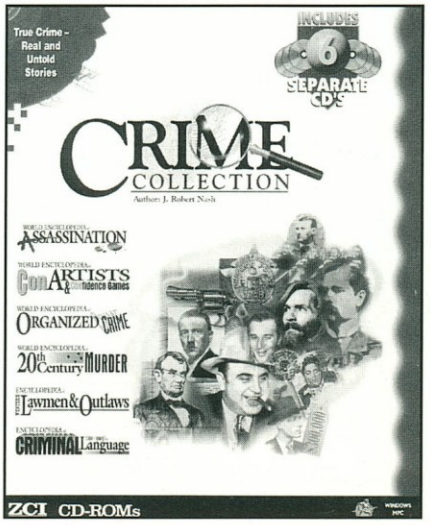
A használat teljes mértékben a gyerekekhez van szabva, rengeteg olzan megoldást tartalmaz a CD, mely megkönnyíti azt, hogy a lurkó ne bosszantásnak vegye a CD használatát.

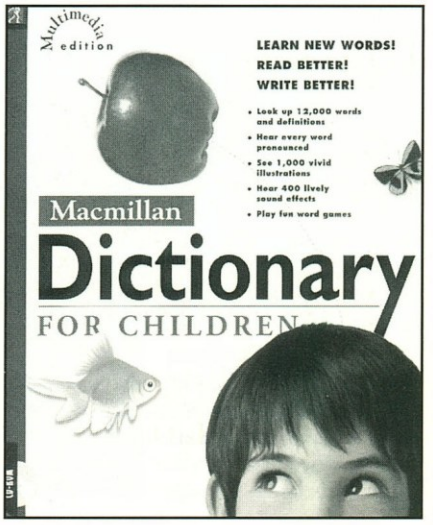
Külön figyelmet érdemelnek a CD játékai, mellyel játékos formában kamatoztathatja a csemete a megszerzett ismereteket.

Bear™

Ezeket a programokat a Kobak Kft. biztosította.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/B.
Tel.:325-0484



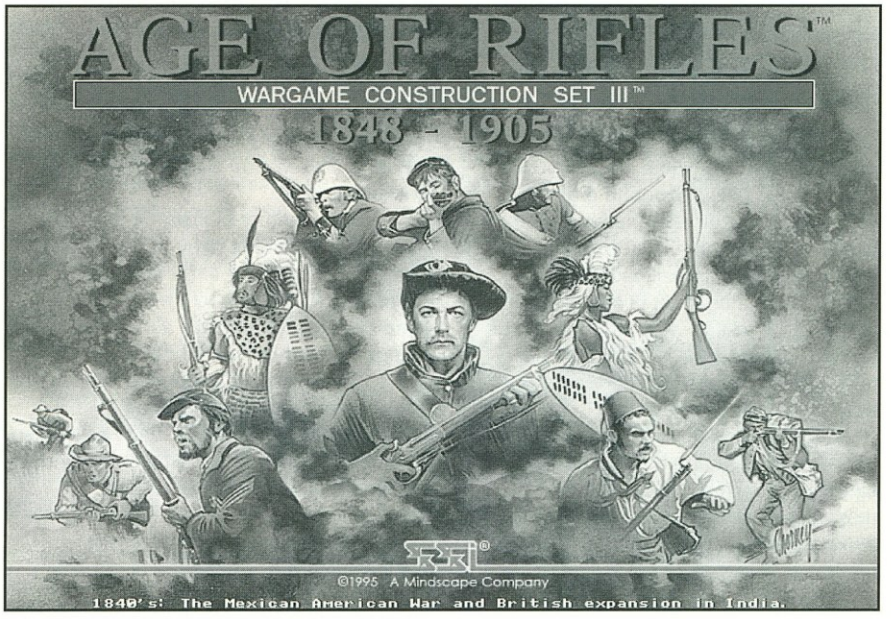


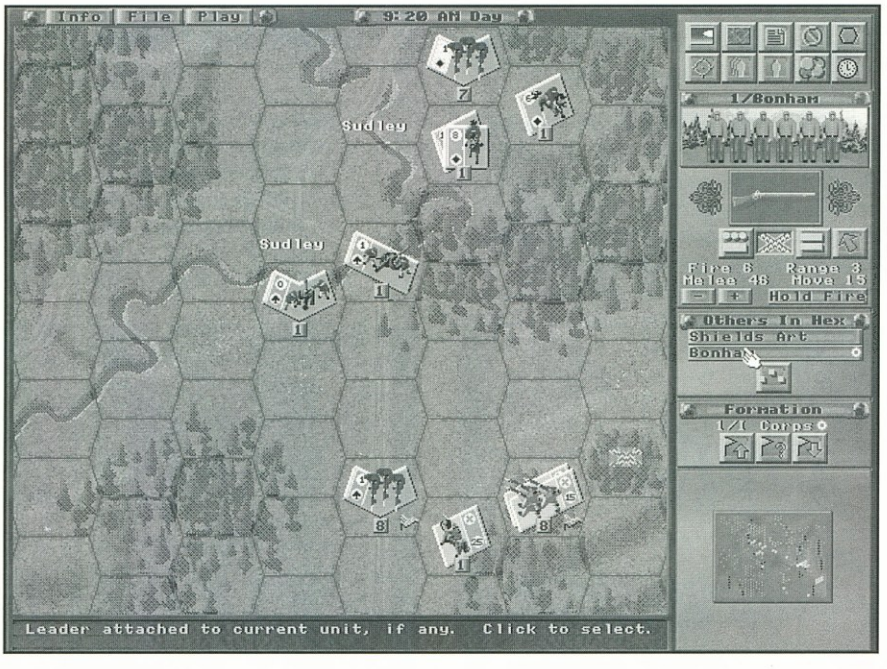


Ages of Riffles

Még karácsony környékén volt szerencsém tesztelni az SSI egyik legsikeresebb harci stratégiáját. Na nem a Panzer General-ra gondolok most. Van nekik egy másik, nem kevésbé sikeres alkotásuk is. Ez volt a Steel Panthers. Több amerikai újság szerint ez volt a 95-ös év egyik legjobb harci stratégiája.

Nem csoda tehát, hogy kihoztak egy hasonló programot, amely szinte csak annyiban tér el az elődjétől, hogy más korban játszódik. Már a program címéből kiderülhet, hogy szó sincs harckocsikról és vadászrepülőgépekről. Itt a XIX. század végének nem éppen békés időszakait élhetjük át. Nem tudom miért, de ez a korszak valahogyan kimaradt a történelemkönyvekből, vagy legalábbis nem foglalkoztak vele olyan mélységben, ahogy azt megérdemelte volna. A brit expedíciós hadsereg ügyködése a fekete kontinensen, a porosz-francia háború, a krími csatározások mind-mind olyan témák, amelyek méltatlanul kerültek a süllyesztőbe. A kor technikai színvonalának megfelelően a lőfegyverek kapták a legnagyobb szerepet. Az a fél amelyik már birtokolt néhány ágyút, vagy ne adja ég géppuskát, már szinte legyőzhetetlennek bizonyult ezekben a csatákban.





Első látásra egy kicsit bonyolultnak tűnik az irányítás és a kezelés, de biztos vagyok benne, hogy a kézikönyv alapos áttanulmányozása után már nem lesz semmi probléma. Van egy olyan érzésem, hogy ez még nem igazán problémamentes verzió, hiszen elég gyakran behülyült az egér az egységmozgatás közben.

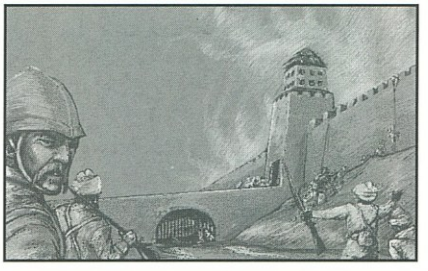
A demo-ban négy scenario közül választhatunk. Kettő az amerikai polgárháború két nevezetes csatáját dolgozza fel, egy az angol-egyiptomi incidenst és végül nem maradhatott ki a demo-ból egy porosz-francia ütközet sem.

Szinte bármit megcsinálhatunk menet közben, ha akarjuk akkor átállhatunk az ellenséghez, vagy az egész ütközetet rábízzuk a számítógépre. Minden egyes fegyverről és annak használatáról a beépített kisokosban remek szöveges információt kaphatunk. Ha ez nem lenne elég akkor a századok formációit is beállíthatjuk és még vagy ezer féle dolgot.

Így utólag megnézve mintha egy pöttyet elbonyolították volna a játékot. Ez pedig egy stratégia játékban igen nagy hátrány. Nem akarok elhamarkodottan véleményt mondani a programról, de van egy olyan érzésem, hogy nem ez lesz az az alkotás amelyik megszorítja a Fantasy General-t. A hírek szerint ugyanis készül az SSI műhelyeiben néhány egészen kellemes munka, amelyek fel fogják vidítani a műfaj szerelmeseit. Elsőként itt lesz nemsokára a Star General. A látottak és hallottak után klasszikus lesz belőle. A Steel Panthers szerelmeseinek sem kell sokáig várakozniuk. Meg fog jelenni a folytatás Steel Panthers:Modern Battles címmel. Lehet, hogy ebben a részben már a modern páncélosok lesznek a játékszereink?

Ezek a programok azonban még messze vannak, míg megérkeznek be kell érnünk a Karabélyok Korával.

Mocsy



S.T.O.R.M.

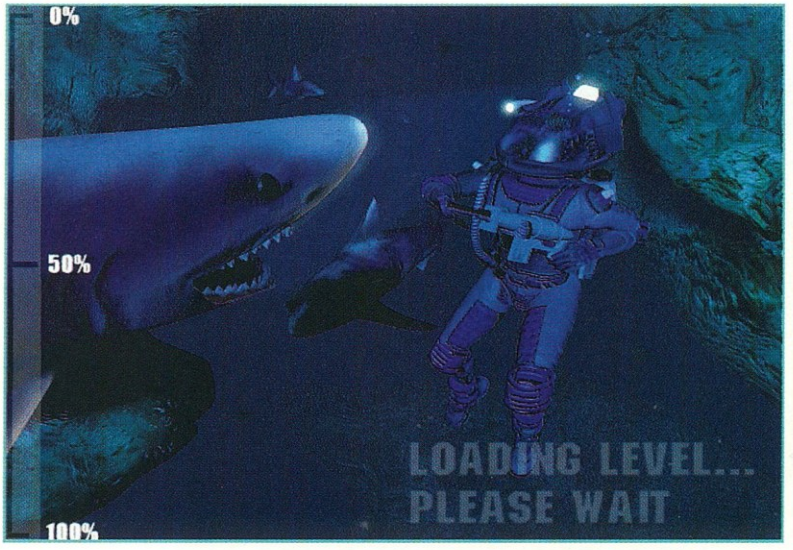
Míg Commodore 64-en és Amigán egymás után jelentek meg a ma már klasszikusnak számító scrollozó lövöldözős játékok (pl. R-Type2, Hybris), addig PC-n ez a terület elég elhanyagolt. Ritkán hoznak ki rá ilyen játékot és ami megjelenik, annak is nagy része elég silány. A Raptor volt az első megfelelő minőségű pusztítós játék PC-n, azóta pedig a Tyrian-on és az Abuse-on kívül nem sok érdemleges kísérlet jut eszembe. A Digital Lobster játéka, a STORM végre újra valami mozgást hoz az állóvízbe.

A történet a következő: 2055-ben járunk. A Föld energiarendszere a régi, azaz folyik a nagyarányú környezetszennyezés és lassan kimerülnek az erőforrások. Az alternatívák utáni kutatás során Újfunlandtól 400 mérföldre délkeletre egy nagyméretű Praxillium-mezőt találnak. Ez az anyag helyettesíthetné az uránt, melynek nincs mérhető káros kisugárzása. A telep felfedezése után nem sokkal építenek is egy hatalmas fúrótornyot, melyet azonban az atom-lobby által felbérelt búvárok rövid úton megsemmisítenek. Ezért bérel fel minket a torony tulajdonosa, a B.A.E.R. nevű szervezet, hogy két kiválasztott társunkkal együtt a megtorlóakciót végrehajtsuk.

A küldetéseinket a S.T.O.R.M. nevű tengeralattjáró prototípusával kell végrehajtsuk. A tengeralattjáróval manőverezve azonban nem minden feladat oldható meg, így néha szükség lesz arra, hogy egy búvár elhagyja a biztonságos kabint és búvárruhában úszkáljon a mélyben – mivel azonban az oxigén-ellátás csak egy-két percig tart, így hosszú expedíciókra nem tudunk sort keríteni, időnként vissza kell térni a fedélzetre. Mind a hajóra, mind a „házát elhagyott" búvárra számos veszély leselkedik a mélyben: végzetesek lehetnek a lezuhanó sziklák, különféle aknák, cápák ás az ellenséges búvárok. Utunk során fel tudunk szedni többféle dolgot: muníciót a fegyverekhez, oxigén-csomagot és új fegyvert is (torpedó, bomba, lézer). Ezeknek a nagyméretű, csak a hajó által begyűjthető dolgoknak az összeszedésére építettek a tengeralattjáróra egy kiengedhető kart.

A demo első pályáját a kezeléssel és a játék környezetével való megismerkedésre szánhatták, ugyanis azonkívül, hogy eljutunk a pálya jobb szélén lévő végére, nem kell sok mindent csinálni (csak túlélni = elkerülni a lezuhanó köveket). A demo második (és egyben utolsó) pályáján már egy kisebb akadályba ütközünk: egy szorost elzár egy halraj. Mivel ezek

tönkretennék a hajónk motorját (ugyanúgy, mint mikor egy liba megpróbál átrepülni véresen komolyan egy repülőgép motorján), így itt emberünket kell bevessük. Gyorsan meg kell találjunk egy szikla-fogságba esett bálnát, amely majd felkajálja a kishalakat (kishal+kishal+...+kishal=plankton), így szabaddá teszi az utat a tengeralattjáró számára. Később a tengerfenéken elsüllyedt városokkal és hajóroncsokkal is találkozhatunk, melyeket szintén fel kell fedezzünk. A játékban később is eredeti ötletekkel és egyre összetettebb feladatokkal, illetve egyre keményebb ellenfelekkel találkozunk. Az első két pályán levő ellenfelek nem-igen okoztak problémát, így eddig túl könnyűnek tűnik a játék. Később minden pálya végén lesz



főellenfél is, mely csak megfelelő fegyverarzenál és munició ellátás segítségével küzdhető le. Remélem, hogy még fokozzák a játékban lévő kihívást, hogy érdemes legyen mellé leülni és meg kelljen vele kicsit szenvedni, különben nincs sok értelme egy ilyen játékkal foglalkozni.

A játék grafikája igen szép és igényes lett. A tengeralattjáró és a tereptárgyak rendereltek, míg a háttér rajzolt, digitalizált és renderelt elemek keveréke. A hajó, a búvár és a különféle halak mozgása elég sok fázisból áll, így szép folyamatos az animációjuk. Pozitívum, hogy az egyes objektumok mozgása nem csak folyamatos, hanem valamennyire tényleg emlékeztet a víz mélyén végzett mozgásra (hány olyan játék volt már, ahol nevetséges módon a víz alatt úgy haladtak a járművek, mintha csak a világűrben úsztak volna!) A tengeralattjáró egyébként igen nagyméretű, „félképernyős", a scroll mégis folyamatos még egy múltszázadi Trident kártyán is. A hátterek szintén elég részletesen kidolgozottak és a parallax scrollnak hála, az egész elég élethűen hat.

A játék hangjait jó minőségben digitalizálták, bár a hajó felrobbanásakor hallható hangon és a néhány üzeneten kívül nem-igen hallottam mást, ami kicsit kevés. Eltudnék képzelni még néhány plusz hangot, pl. víz csobogása, cápák hangjai,... ezek nélkül kicsit szegényes a hangaláfestés.

Az egyes küldetések között számos átvezető animáció lesz és néhány a Cyberia-ra emlékeztető 3D küldetés, ahol a kamera kötött útvonalon mozog, mi pedig a célkereszttel bohóckodhatunk. A STORM a demoja alapján elég ígéretesnek tűnik. Remélhetőleg tartani, illetve esetleg túlszárnyalni tudják a demo két pályáján látott színvonalat és a játék mindhárom CD-jét ilyen szinten töltik meg.

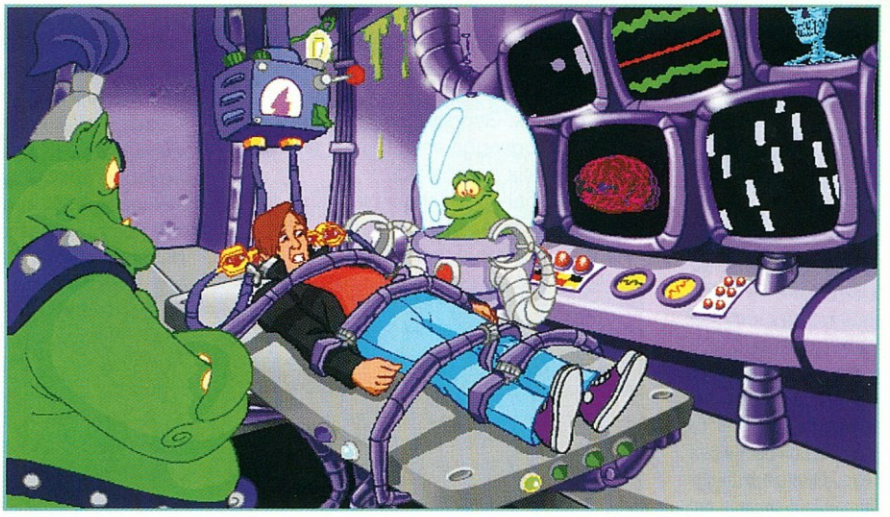
Charlie

Orion Burger

Nem is olyan rég még fogalmam sem volt róla, hogy mi is az a Sanctuary Woods. Ma már tudom, hogy ez nem más, mint egy amerikai fejlesztőcsapat, akik a kalandjátékokra specializálták magukat. Ez nem is olyan nagy baj, hiszen manapság elég kevés akad belőlük. Az első próbálkozásuk volt a Riddle of Master Lu. Ez nem lett volna rossz játék, de a költségek csökkentése érdekében digitalizálni kezdtek a készítők, s így alig ütötte meg a jó szintet. Szerencsére a soron következő project-ük már nem ebben a stílusban készül.

Az Orion Burger igazi, hamisítatlan cartton adventure lesz. A játékban mindent kézzel rajzoltak meg, s ez meg is látszik a minőségen. Merem állítani, hogy kinézetre ez a program ott van az első öt kalandjáték között. Hangsúlyozom, hogy csak kinézetre, hiszen magáról a játékról még felelőtlenség lenne ezt nyilatkozni.

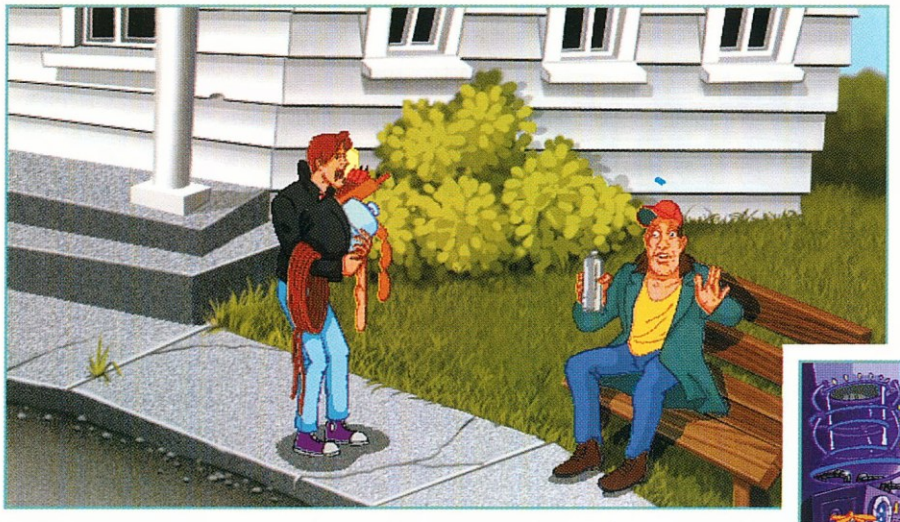
A nagyfelbontású képeket elnézve azonban biztos, hogy vizuálisan nem lehet panaszunk. A másik figyelemreméltó dolog a sztori. Ez sem az a szokványos jó-rossz klisé, melynek a végén meg kell menteni a hercegnőt. A föld halálos veszélyben forog. A naprendszerbe érkezett ugyanis a galaxis hírű gyors-étteremlánc legmodernebb űrhajója.



Az ő feladatuk felkutatni olyan fajokat, amelyek megfelelnek a fogyasztók kényes ízlésének. Sikerült is a harmadik bolygón felfedezniük egy populációt amelyik nagyszerűen megfelelne az új hamburger menübe.

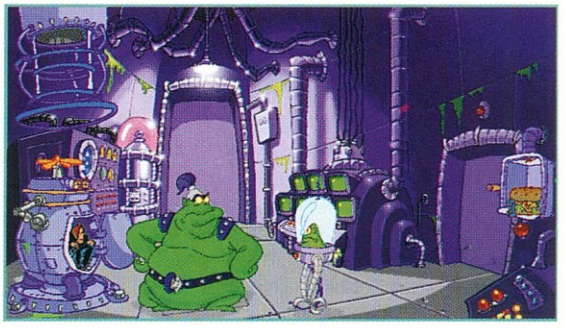
A probléma csak az, hogy a vásárlók elég finnyásak. A csápjaikba vették, hogy ők nem hajlandóak elfogyasztani intelligens lényeket. A földlakókat elnézve ez nem lehet probléma (ugyan melyik értelmes faj vetne be nukleáris fegyvereket a saját bolygóján), de a szabály az szabály. Egy véletlenszerűen kiválasztott egyednek intelligencia tesztet kell kitölteni, illetve megcsinálnia. Ha elbukik ezen a próbán akkor mehet a hamburgerbe, ha nem akkor bizony tovább kell kutatni a világűrben. Mivel a hajó kapitánya már nagyon szeretne eredményeket produkálni, ezért az ötmilliárd földlakó közül pont Wilbur-t választotta ki, akinek amúgy is volt egy kis beütése.

A CD-n található demo jól reprezentálja, hogy mi várható a végleges játékban. Egy zsugorító gép segítségével bezsuppolnak egy kalitkába, ahonnan ki



időtörés kihasználásával mindig visszakerülünk oda, ahol tévedtünk. Ez nem igazán reális, de nem is azért játszik valaki ilyen programokkal, mert annyira ragaszkodik a valósághoz.

Ezzel a módszerrel megkímélik a játékosokat a visszatöltés fáradalmától. (Ugye, hogy mindent meg lehet ideologizálni?!) A kezelése viszonylag egyszerű, összesen három ikont kell használnunk. Ez nem fogja azt jelenteni, hogy pillanatok alatt végig lehet robogni a

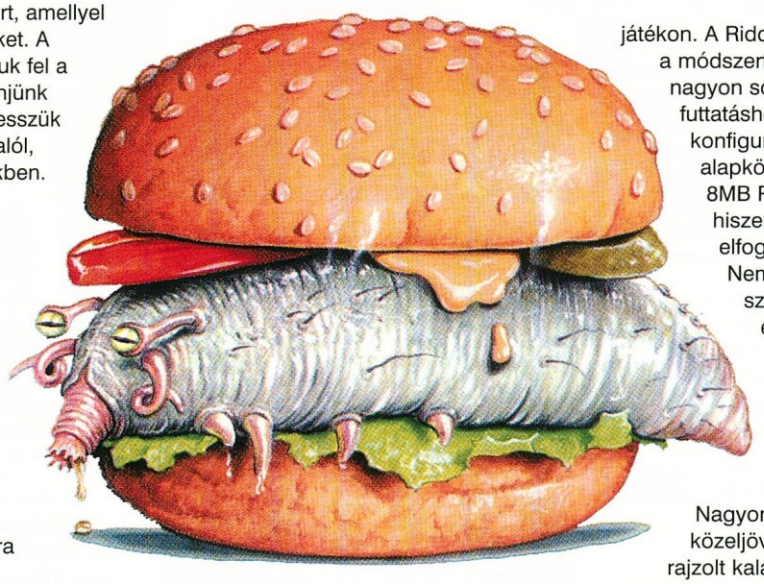


kell szabadulnunk önerőből. A fogvatartóink elég nagylelkűek, még egy miniatűr sugárpisztolyt is kapunk. A ketrec legalsó szintjén található ajtón kellene valahogy kijutnunk, de ez csak akkor lehetséges, ha forog az ajtónyitó kerék.

Keresnünk kell egy módszert, amellyel forgásban tudjuk tartani a kereket. A nálunk levő jégdarabot olvasszuk fel a pisztoly segítségével, majd menjünk vissza a legfelső szintre. Itt ébresszük fel a harci robotokat a forgács alól, de ne sokat időzzünk a közelükben. Másszunk le a csövön, majd bújjunk el a kerék mögé. A robotok célzóberendezése a mozgásra érzékeny igazán, ezért a sok apró szöcske amit kiolvasztottunk a jégből jól megkavarja őket. Hatalmas lövöldözés veszi kezdetét, melynek a végén az összes robot üzemképtelen lesz. Azaz mégsem, hiszen az egyiknek még működik a léptetőmotorja.

A lövésektől azonban annyira felforrósodott, hogy nem lehet egyenlőre hozzányúlni. Kell keresni egy kis hűtőfolyadékot. A középső szinten található víztartályba égessünk egy szép kis lyukat. A lefolyó víz lehűti a kedélyeket és a motort. Wilbur nadrágtartójával pótoljuk az elszakad ékszíjjat. A tartályból szedjünk fel magvakat és szórjuk a motor elé a földre. Ezeken keresztül már oda tudjuk gurítani a kerékhez és kinyílik az ajtó.

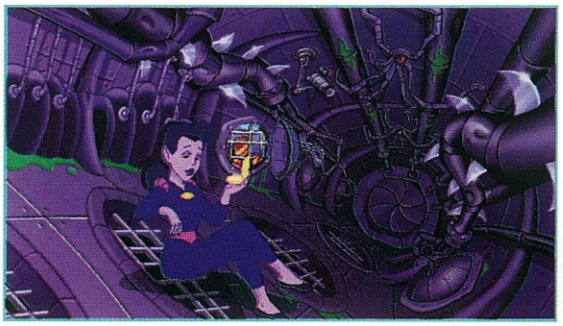
Sajnos csak ennyi volt a demo, de ez is volt vagy 60 MB. A végleges CD-n nem hiszem, hogy lesz akár 1 MB-t szabad hely is. A kész játékban nemcsak az idegen űrhajóban kell feladatokat megoldanunk, természetesen a földön is be kell bizonyítanunk a rátermettségünket. Azt hiszem, hogy elsősorban a humoron lesz a fő hangsúly ebben a játékban. Az ilyen hangulatú programokat egyaránt szeretik a gyerekek és a felnőttek. Nem lehet meghalni véglegesen a játékban. Egy különleges játékon. A Riddle of Master Lu is ugyanezt a módszert alkalmazta és mégis nagyon sokszor elakadtam benne. A futtatáshoz is csak minimális konfiguráció kell. Az alapkövetelmény 486DX-33 és 8MB RAM. Ez manapság azt hiszem, hogy több mint elfogadható.

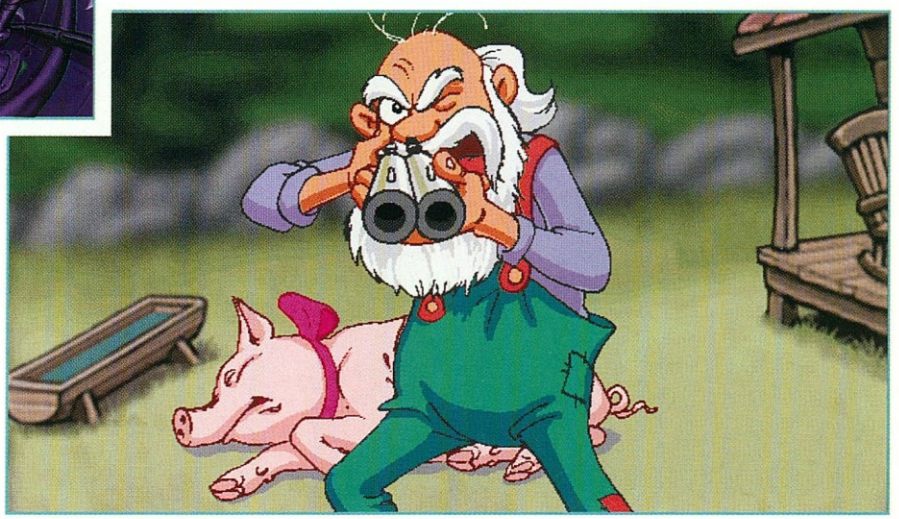


Nem akarom elkiabálni, de szerintem az Orion Burger elég meghatározó lesz az idei év kalandjátékaiban. Mivel sok cég teljesen átállt a digitalizálásra és a renderelésre, ezért a kisebb halak is szóhoz jutottak.

Nagyon remélem, hogy azért a közeljövőben inkább az ilyen rajzolt kalandok kerülnek előtérbe és nem az olcsó FMV gagyik. Azért nincs minden veszve, hiszen láttam néhány képkockát a Psygnosis videokazettáról és azon felbukkant egy kedves ismerős Rincewind is, a Discworld 2 főszereplőjeként...

Mocsy





Total Mayhem

A Domark igazából nem tartozik a nagy software fejlesztők közé, ez egy kicsit rá is nyomja a bélyegét a kiadásra kerülő játékokra. A Total Mayhem talán az első Domark játék, melyen egy kicsit már leragadtam.

Alapvetően egy Syndicate (vagy ha jobban tetszik Crusaders) típusú játékról van szó, azonban, mint később látni fogjuk ennél sokkal többet (és bonyolultabbat) alkottak a tervezők, hiszen olyan opciók is előfordulnak a játékban, melyek igencsak színesítik a cselekményt.

Indulásképpen 2 robotunk van, kik mindenfajta fegyverrel fel vannak szerelve. Mielőtt belépnénk a játéktérbe már olvashatjuk a küldetések célját, így nem a vakvilágba kell elindulnunk. Robotjainkat külön-külön, vagy éppen együtt is irányíthatjuk, annak függvényében, hogy a harci helyzet mit kíván. Nagyon egyszerű az irányítás, hiszen egy villogó célkereszt állandóan jelzi, hogy hova mehetünk. Az más kérdés persze, hogy sajnos a Total Mayhem tervezői is beleestek egy két csapdába, így robotjaink nem ritkán olyanokat kolbászolnak, hogy ember legyen a talpán ki tudja őket irányítani. Sajnos nem gondolkoznak önállóan az útirány eldöntésénél, így gyakran előfordul, hogy kilométeres kitérőket tesznek, mielőtt rátalálnak a helyes útirányra.

Eligazodásunkat egy kis térkép segíti, mely a bal felső sarokban található. Van itt egykét hasznos ikon is. Átkapcsolhatjuk a felbontást kissebbre, valamint ugrálhatunk az egyes emberek között.

Az alsó ikonsor több újítást tartalmaz, lássunk ezekből egynéhányat:

– Robotjainknak három jellemzője van (Health, Shield, Power). A legérdekesebb a Power, ugyanis időnként (sokkal gyakrabban, mint a Duracell nyusziban) cserélgetni kell benne az elemeket (ezeket a pályákon találhatjuk).

– Viselkedési mód: háromféleképpen (Defense, Normal, Berserk) viselkedhetnek a robotok. Értelemszerűen a teljesen passzív formától kezdve (ilyenkor hagyják magukat lelőni) a vad duhajkodásig (minden testhelyzetben megpróbálja eltalálni az ellenfelet, még az sem zavarja ha fal van köztük) minden előfordulhat itt.

– Group mód: mint már említettem itt van lehetőségünk az egység szétválasztására, illetve újra együtt mozgatására.

A pályákon található tárgyak egy része fegyver, azonban akadnak szép számmal extra felszerelések is. Ezeket folyamatosan megismerjük majd a játékban (a demo sajnos elég keveset tartalmaz ezekből). Különféle belépő kártyákat is találhatunk, hiszen gyakran szembesülünk bezárt ajtókkal. Alapvetően mindent szét lehet lőni, azonban előfordulhat, hogy mi is sérülünk a robbangatások során. Legnagyobb ellenfeleink a rivális robotok lesznek, mindegyik viselkedésére jellemző az, hogy ahogy meglátnak minket egyből elkezdenek tüzelni mint a fene.

A fellelhető tárgyakkal egyébként nem lesz különösebb dolgunk, hiszen ha „rálépünk“ egyre, akkor automatikusan felveszi a robot. A használat is nagyon egyszerű, hiszen elég csak megfognunk a tárgyat az inventory-ban és máris lerakhatjuk a földre, vagy éppen rámutathatunk vele a kívánt ajtóra, vagy egyébre és máris a kívánt hatás érvényesül. Ugyanez igaz a tárgyak egymás közötti átadására is, hiszen megfoghatunk egy elemet is és feltölthetjük az éppen veszteglő másik robotot.

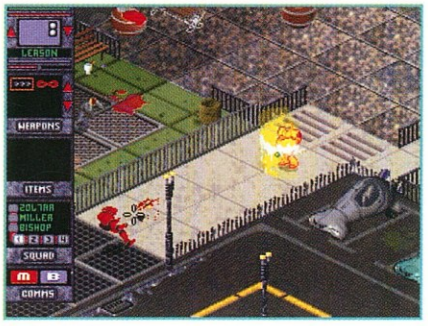
A pályák igen változatos képet mutatnak, hiszen a nagy több emeletes épületektől kezdve a barlangokig mindent megtalálunk itt. Ehhez kapcsolódik a program egyik apróbb kellemetlensége, mégpedig az, hogy nem igazán láthatjuk át a pályát időnként, lesznek kellemetlen pillanataink, mikor fogalmunk sincs, hogy a két kis idióta robot merrefelé járkál.

Nem lesz rossz játék a Total Mayhem, bár egy kicsit azért voltak problémák a WIN95-el, menet közben. Sajnos egyelőre úgy néz ki, hogy DOS-os verzió nem fog készülni, legnagyobb sajnálatunkra.

Bear™

Gender Wars

Ismét dörögnek a fegyverek!!! Most azonban nem az idegenek támadták meg a földet és nem is a szomszédos ország diktátora akarja megkaparintani a területünket. Az ellentétek jóval mélyebbre nyúlnak vissza. Soha nem volt még ennyi probléma két népcsoport között!! Nem, nem az arab-izraeli problémáról van szó, sőt nem is az orosz-csecsen válságot kell megoldanunk. A feladat ennél jóval összetettebb és gyanítható, hogy nem lesz egyszerű a megoldás.



A konfliktus a férfiak és a nők között van!!! Manapság is létezik ez a gond (nem engednek annyit számítógépezni, amennyit szeretnék), de a jövőben ez a probléma már fegyveres akciókban fog megtestesülni. Szerencsére ez csak fikció és nem a valóság. Az SCI készítette el az első férfi-nő ellenségeskedés szimulációját. Első ránézésre leginkább a jó öreg Syndicate-hez lehetne hasonlítani. Itt is négy elit katonát vihetünk magunkkal a 14 lineáris küldetés egyikére.

Persze ez a szám rögtön megduplázódik, hiszen a SCI-nél dolgoznak női alkalmazottak is és az ő kedvükért választhatjuk a női oldalt is. (Abszolút felesleges, hallott már valaki női hadvezérről?)

A kerettörténet szerint a jövőben teljesen megőrültek a nemek. Annyira nem bírták egymás hóbortjait elviselni, hogy teljesen különváltak. Külön városokba költöztek és mindenféle kapcsolatot megszakítottak egymással. A férfiak először baromi jól érezték magukat, de két hét után rá kellett döbbenniük, hogy valami igenis hiányzik az életükből. No nem a a takarításra gondolok, hiszen egy igazi férfi anélkül is elvan két-háromszáz évig. A szex volt az, ami igencsak hiányzott. Ezen a ponton kezdtek elfajulni a dolgok. A nők városába bezúduló pasikat egyszerűen lepuffantották, mint a kutyákat. Innentől kezdve nem volt visszaút. A tudósok egyből nekiálltak, hogy megoldják a reprodukció problémáját. Néhány évtized alatt sikerült is megoldani ezt az aprócska gondot. Persze a nők sem tétlenkedtek addig, a mesterséges megtermékenyítés továbbfejlesztésével ők is pótolni tudták a halottaikat. Persze a haditechnikát sem hanyagolták el a szembenálló felek. Sikerült olyan fegyvereket kifejleszteniük, amelyekkel egyre hatékonyabban lehetett irtani a másik nemet. Ezek közé tartoznak a lézer-és plazmafegyverek, az aknák és a gránátvetők. A későbbi szinteken akár

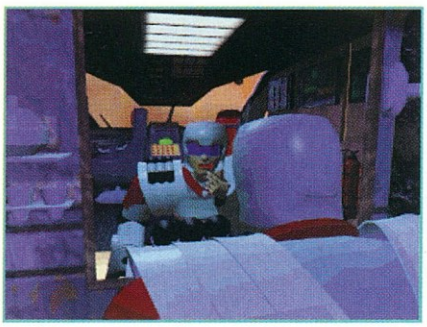
még tankokat is alkalmazhatunk a nagyobb pusztítás elérésének érdekében. A környezet a Cruseder-hez hasonlóan szinte teljesen interaktív. Ez azt jelenti, hogy a tereptárgyak nagy részét fel lehet robbantani. Ez persze nem igazán célszerű stratégia, hiszen a küldetések teljesítéséhez szükségünk lesz az utolsó bazooka-ra is.

Egy halom szuper katona közül választhatunk, hogy ki is lesz az a szerencsés, akit a csatákban bevetünk. Mint az UFO-ban, a szereplők alaptulajdonságai itt alapvetően meghatározzák a harci képességeket és teljesítményeket. Lesz olyan, aki az intelligenciájával tűnik ki a többiek közül, mások meg a lopakodási és szabotázs tulajdonságaikkal jeleskednek.

Minden küldetésnek megvan a maga profilja. Lesz olyan, hogy egy bázist kell megvédelmeznünk, lesz ahol a támadáson van a fő hangsúly. Minden misszió előtt részletes eligazítást kapunk a feladatról, ami tudósok meggyilkolásától kezdve a civilek elrablásáig tart. A küldetések nevei híven tükrözik a misszió profilját. Lesz például egy olyan női misszió melynek a neve A Kasztrálás. (Hoppá!!!)

A játék egyébként már megjelent, s mindenki bőszen kiirthatja a kedvesét. Egyet azonban nem szabad elfelejtenünk, akármennyire is idegesít néha a barátunk/barátnőnk, hosszabb időt nem tudunk nélküle elviselni.

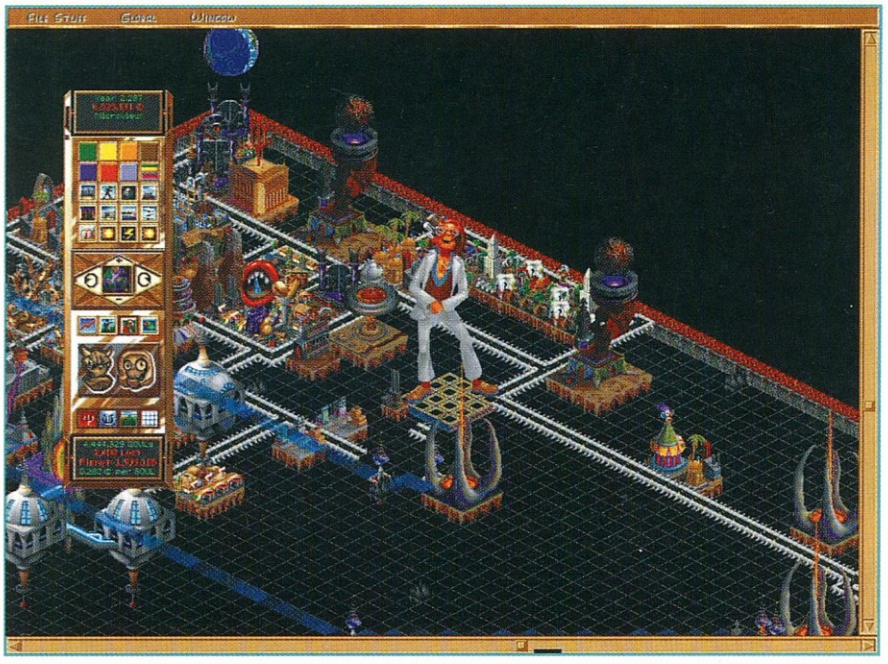
Mocsy



Afterlife

A stratégiai játékok egy kicsit száraznak tűntek nekem az utóbbi időben. Egy-két kivételtől eltekintve túlságosan realistának láttam őket. Egy SimFarm, vagy egy Railroad Tycoon nem igazán tudott lekötni hosszabb távra. Hiányzott belőlük az a plusz, ami elegendő ahhoz, hogy időt szánjak rá és megtanuljam a bonyolult kezelését.

Nem is gondoltam volna, hogy egy tipikus Sim szerű játék fel tudná kelteni ennyire az érdeklődésemet. Pedig pontosan ez történt, amikor először olvastam az Afterlife-ról. Mondjuk az is nagymértékben hozzájárult a figyelemfelkeltéshez, hogy ez lesz a kedvenc cégem, a LucasArts első stratégia programja. Mi is annyira



különleges ebben a játékban? Nem a grafikája, nem a zenéje, de még csak nem is a hangulata!

A téma volt az, ami teljesen lenyűgözött. Akkora ötletet sikerült kiagyalniuk, hogy az már valami zseniális. Nem is csigázom tovább a kedélyeket elárulom miről van szó. Az Afterlife-ban nem kisebb lesz a feladatunk, mint felépíteni és menedzselni a saját túlvilágunkat. Egyszerre két helyen is tevékenykednünk kell. A mennyországba természetesen csak a jók juthatnak, míg a pokol bizony a gonoszok végső állomása. Annyira egyszerű, de mégis valahol iszonyú zseniális az ötlet. Mit is csináltunk eddig a stratégia játékokban. Felépítettünk néhány már ismert épületet és azokból újabbakat csináltunk. Itt teljesen új felfogásban kell gondolkoznunk. Nem ismerjük az épületeket és arról sincs fogalmunk, hogy mit is kellene velük kezdenünk. Minden a játékból derül ki.

Folyamatosan fogjuk megtanulni az egyes egységek képességeit és tulajdonságait. Ez nem is rossz, hiszen egy kis frissítés már elkelt a stratégiai játékok terén. Most ránk vár az a megtisztelő feladat, hogy a lelkeket a végső nyughelyükre juttassuk. A mennyország ennek megfelelően egy elég nyugis hely nem túl sok izgalommal. A pokol viszont már sokkal kellemesebb(?!) hely, ahol biztosan nem fognak unatkozni a bűnös lelkek. Állítólag 22 különböző sikolyt vettek fel a megfelelő hatás elérésének érdekében. Már csak arra vagyok kíváncsi, hogy az elégedett nyögések honnan származnak, amelyek felűről jönnek?

Vannak azonban nyughatatlan lelkek is, akik nem akarnak kimaradni a földi élet örömeiből és keserveiből. Őket reinkarnálnunk kell. Persze megfelelő épületek és szállítóeszközök kellenek

ahhoz, hogy ezek a szerencsétlenek visszajussanak a bolygóra. A menny és a pokol felépítése csak mirajtunk áll. Több, mint 250 gazdagon illusztrált épület áll majd a rendelkezésünkre. Persze egy ekkora másvilág rendben tartásához nem elég a mi közreműködésünk. A fenti világban Aria, egy angyal, míg alul Jasper, az ördög fog segíteni megregulázni a csintalan lelkeket. Ők fognak segíteni minden olyan dologban, amire egyedül nem lehet rájönni.

A demo kezdetén nem látunk mást a képernyőn csak két üres teret, közöttük egy apró bolygóval. Itt élnek azok a humanoid létformák, akik hisznek a másvilágban és a haláluk után hozzánk kerülnek. Egyelőre azonban a lelkek nem igazán tudnak mozogni, mivel nincs kapu,

azért, mert nem voltunk elég elővigyázatosak. A következő feladatunk lesz a megfelelő épületek felhúzása. Itt kapják meg a jutalmukat és a

amin keresztül megközelíthetnék a birodalmunkat. Az első feladatunk tehát a megfelelő átjáró biztosítása. Minden lélek beazonosítható a hét fő bűn/erény egyike alapján.

Mivel ezek a lelkek nem igazán érzik jól magukat más társaságában ezért, csinálnunk kell nekik egy elkülönített részt, ahol a többi hasonló beállítottságú lélekkel lehet együtt. Ezt nevezzük zónázásnak. Teszem azt valaki nagyon kapzsi volt az életében. Akkor őt oda kell irányítanunk, ahol a többi hasonló beállítottságú lélek lakozik. Ezeket a területeket össze kell kötnünk utakkal, hiszen egy rendes lélek nem közlekedhet csak úgy vaktában.

Ha sikeresen elhelyeztünk egy lelket a végső nyughelyére, akkor magasabb helyről megkapjuk a jutalmunkat: manna formájában. Ez a hivatalos deviza odafönn/odalenn. Így tudunk egyre nagyobb teljesítményű épületeket felhúzni és egyre több lelket ellátni. Ez idáig mind nagyon szép és jó, a problémák ott kezdődnek, amikor egy renitens lélek nem hajlandó az általunk kijelölt helyen örök nyugalomra térni.

Ezek lesznek az elveszett lelkek. Ezekért nemcsak, hogy nem kapunk jutalmat, de egyenesen meg is büntetnek büntetéseiket a lelkek. Két épületet emelnék most ki, a többit majd a végleges verzió tesztelése után ismertetünk.

A pokolban a legenyhébben a kapzsiságot büntetik. A kapzsik városában bármihez hozzáér egy lélek az romlott hússá alakul át. El lehet képzelni, hogy milyen szag van egy forró pokolbeli délutánon. A legértékesebb tárgyak tehát az érintetlenek, de mivel a kapzsi lelkek nem tudják megállni, hogy nem kaparintsák meg azt is, ezért a bűz egyre nő. És így megy ez az örökkévalóságon át. Érdemes lenne elgondolkoznunk, hogy megéri-e ez a nagy rohanás a pénz után a valós világban is? Ki tudja, lehet hogy mégis van igazi másvilág? Egy másik bűn a büszkeség. Az ő részükre találták ki a babaházakat.

Persze nem ők babáznak, hanem velük játszanak. Összezsugorítják őket és a démongyerekek rendelkezésére bocsátják őket, mint játékszereket. Jó poén még az irigyek megbüntetése. A legkevésbé szeretett hobbit kell ebben az épületben űznünk az elkövetkezendő örökkévalóságban. Jajne, elképzelem magamat ahogy újra és újra végig kell játszanom a Wing Commander sorozatot, miközben Del a szomszéd szobában éppen a Win95 alá installálja a Roland-ját. Még belegondolni is szörnyű!

Ezek persze csak ízelítők abból ami vár ránk, de azt hiszem ennyi is elég, hogy képet kapjunk az Afterlife épületeinek fontosságáról. Persze itt sem mehet minden tökéletesen, sőt. Elő fog fordulni, hogy annyi lelket elengedünk, hogy befuccsol a vezetésünk. Ilyenkor elszabadul a pokol. Szó szerint. Különféle befejezések lehetnek. Egy ördögi diszkótáncos a hetvenes évekből letiporja a nehezen felépített városunkat, vagy pedig egy hatalmas orr eltünteti ugyanazt egyetlen szippantással.

Amit most leírtam az a végleges verzió egy nagyon kicsiny darabja. Ennél sokkal, de sokkal többre kell számítanunk. A végére hagytam a rossz hírt. Csak Windows95 verzió készült az Afterlife-ból. Úgy látszik, hogy a LucasArts is beadta a derekát a Microsoft-nak, hiszen az idén megjelenő játékaik csak Win95 alatt

fognak futni. Csak remélni tudom, hogy ez nem megy a jól ismert LucasArts minőség rovására.

U. I: Vissza az egész most olvastam az örömhírt, a végső verzióban lesz DOS mód is. Mégis csak van eszük és szívük a LucasArts fiúknak. Nagyon remélem, hogy nem vernek át!!

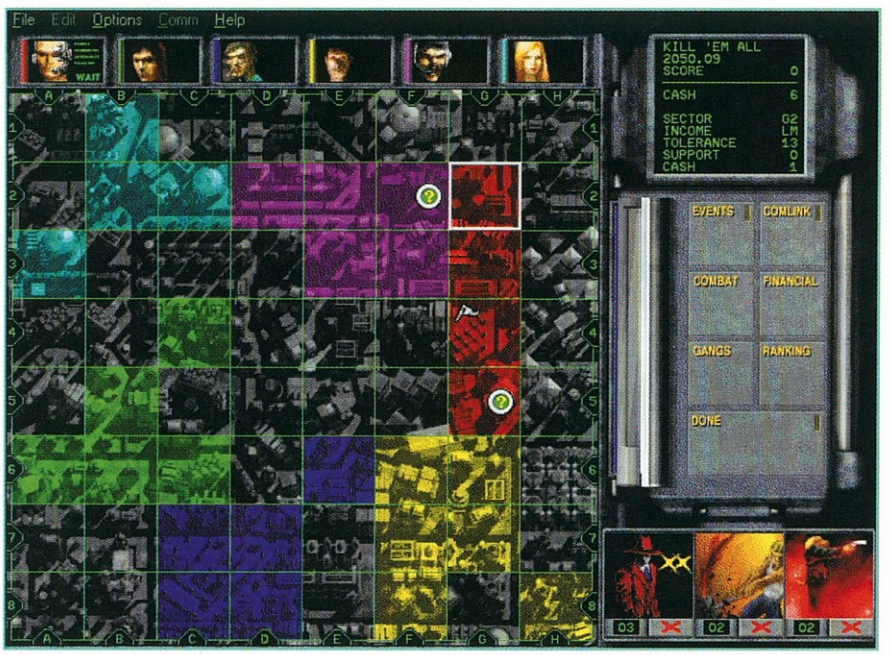
Mocsy

Chaos Overlords

Végre, vártam már ezt a pillanatot, hogy nem feltétlenül valamilyen selejt játékról kell írnom. Régen játszottam már olyan gazdasági játékkal ami igazán lekötött volna (az a bizonyos cool gazdasági játék a Detroit volt). Most megtört, ugyanis megkaptam a Chaos Overlords demo verzióját és a rövid ismerkedés után rájöttem, hogy kell nekem a teljes verzió is. A CD Guru eme számában több játékot is megnézegettem, véleményemet oldalakon keresztül ecsetelem, de egyértelműen ez viszi el a pálmát.

Az igazság az, hogy mindig is szerettem a maffiás filmeket és könyveket. Ezt persze nem úgy értem, hogy szimpatizálok az ukrán maffiával, de mindig is bennem volt a kis ördög, hogy vajon milyen lehet egy maffia vezetőjének lenni. Egy csomó ember azt teszi amit akarok, tele vagyok pénzzel, saját fejlesztő laborom is lehetne... A maffiafőnök mindenféleképpen különös ember. Az emberei vakon megbíznak benne (meg a pénzében) és természetesen eszesebb is, mint az emberei, mert ha ne lenne az, akkor nem lehetne ő a keresztapa se. Egy „kissé" romantikusan képzelem el a dolgokat. Nekem egyértelműen a Robin Hood féle modern gengszter a szimpatikus, amilyen persze nem létezik. A tipikus jó gengszter. Nem is húzom az időt, őrlöm az idegeket, rögtön rátérek a lényegre, a Chaos Overlords.

A Chaos Overlords-ban megvan a lehetőség arra, hogy kiéljem az előbbiekben leírt túlságosan idealista gengsztereskedés iránti vágyaimat. Megvan benne minden ami egy olyan játékosnak kell, aki szereti a gazdasági és stratégiai játékokat. A játékban egy banda fejét alakítjuk és a „küldetésektől" függően több célunk is lehet, de azt mindig erőszakosan kell elintézni. Általában adott a főhadiszállás, egy csapat az embereimmel, egy kis pénz. Mindent megtehetek, ami csak elképzelhető. Egy csomó banda van különböző tulajdonságokkal és csak arra várnak, hogy felbéreljem őket. A kezdetekben nincs fegyverük, de lehet nekik venni, sőt fejleszthetek is. Pisztolyt, puskát, géppuskát, kardot, golyóállómellényt.... Szinte mindent. a játék alapbeállításban négyzetekre van osztva, minden négyzet egy zóna. A zónákat el kell foglalni és ha elfoglaltuk akkor az irányításunk alá kell venni. Ettől a perctől kezdve abból a zónából minden körben védelmi pénzt kapok. Egy zónában általában három épület van. Minden épületnek megvannak a maga paraméterei, mint például harc esetén a védőknek milyen rejtekhelyet nyújt, körönként mennyi védelmi pénzt fizet, az elfoglalása milyen presztízsnövekedéssel jár a bandánk részére...



Ha egy olyan zónába lépünk, ahol az ellenség „garázdálkodik", ott meg kell vívnunk a zónáért. Az olyan zónákból, ahol az ellenség erőfölényben van, érdemes visszavonulni...

Szerintem a Chaos Overlords egy nagyon eltalált játék. Kivételesen nem is zavaró, hogy Windows 95 alá készült. Szép a grafikája és az alapvető elrendezése, felépítése is. A hangjai is jók, a hangulata pedig csúcs. Ráadásul nem nyavalyog, ha a Windows 800x600-on fut True Colorban, hanem működik. Ennyit erről. Nem húzom tovább a szót, remélhetőleg majd olvashattok teljes leírást is a játékról, ennyi pedig bőven elég ízelítőnek. És végül megjegyzem, hogy a játékot szerintem senki sem hagyhatja ki.

Mr.T.

PC CD

CLUB KoBaK

Minden hónapban fantasztikus kedvezmények, legújabb szoftverek, utility CD-k
... és még sok minden más!

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK!

TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY! NYITVA H-P: 9-18, SZ-V: 9-13.

1024. MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

COMMAND & CONQUER
és
COVERT OPERATION

- Teljes, mindenre kiterjedő leírás
- Egységek ismertetése
- A küldetések leírása, térképpel
- Cheat lehetőségek ismertése
- Editorok
- Pályatervek
- Titkos beállítások a pályákon
- Patch-ek, kiegészítések
- Trainer-ek, cheat-ek

És persze rengeteg GDI, NOD és MULTIPLAYER pálya (teljes hadjáratok is).

COMMAND & CONQUER - WARCRAFT 2 TOOLKIT CD MEGJENIK NYÁR VÉGÉN!

WARCRAFT 2
és
EXPANSION PACK

- Teljes, mindenre kiterjedő leírás
- Egységek ismertetése
- Egy kis háttértörténet
- A küldetések leírása, térképpel
- Cheat lehetőségek ismertése
- Pályatervek
- Patch-ek, kiegészítések
- Trainer-ek, cheat-ek

Nagyon sok single és multiplayer pályával.

SCi™

PRESENTS

Megcsalt a barátnőd?
Eleged van a véget nem érő házimunkából?
Úgy érzed, hogy egy vagy a vesztesek véget nem érő listáján?

Egyetlen lehetőséged maradt:

GENDER WARS

NEMEK HÁBORÚJA